game.exe

#06 2003





ПРОДОЛЖЕНИЕ КОНКУРСА — В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ!

LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

СТР. 43—72

СУДЬБА ЭСКАПИСТА

game .exe

#06 2003





ПРОДОЛЖЕНИЕ КОНКУРСА — В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ!



>СУДЬБА >ЭСКАПИСТА_

СТР. 43—72



post@game-exe.ru

<Chat Noir>
chat-noir@rambler.ru



...Вышедший относительно недавно DirectX 9 разбудил во мне давнишнее чувство обиды на фирму nvidia. Прошло более двух лет с момента появления DirectX 8 (а это очень большой срок для игровой индустрии), но за это время игр, реально использующих все преимущества данной библиотеки, вышло всего ничего. Почему же игродевелоперы столь формально поддерживали DirectX 8? Мне кажется, всему виной очень странная (по крайней мере для меня) политика nvidia.

Когда появился 8-й DirectX, на пике популярности находились видеокарты TNT2 и GeForce2 MX, соответствовавшие спецификации DirectX 7 (TNT 2, увы, только формально). Понятно, что в то время введение новомодных «фишек» со стороны создателей игр было не оправдано, так как рядовой игрок их все равно не увидел бы, зато громко ругался бы. Вышедший вскоре GeForce3 тоже не стал стимулом для массового внедрения пиксельных шейдеров и иных графических красивостей — уж больно дорого стоил. Но вот, во второй половине 2001 г., nvidia запускает обновленную линейку видеокарт семейства GeForce3 — GeForce3 Ti 200 и GeForce3 Ti 500. Казалось бы, вот оно! Новомодная GeForce3 Ti 200 была идеальным выбором для привередливых игроков, не желавших тратить на карту свыше 150 у.е. (а сейчас и вовсе смешные $80), — ведь она поддерживает и DirectX 8, и DirectX 8.1 (с небольшой натяжкой). Давайте, говорили мы, выпускайте свои GeForce4, и пусть они будут hi-end, а нам хватит и GeForce3 Ti 200. Если большинство игроков наконец-то обзаведутся DirectX 8-ускорителями, то, следовательно, сам бог велел производителям игр эксплуатировать DirectX 8 на полную мощность. Верно же?

В конце 2001 года появились новости о том, что nvidia выпустит параллельно две линейки видеокарт: GeForce4 Ti и GeForce4 MX. Тогда еще ничто не предвещало беды. Считалось, что GeForce4 MX будет урезанным вариантом GeForce4 Ti для бюджетных решений (помните, раньше были GeForce2 и GeForce2 MX, которые хорошо уживались друг с другом, просто MX были слабее, но это никак не отражалось на их функциональности). Настал 2002 год, появились первые карты GeForce4, и тут... nvidia сдалала финт ушами, выпустив GeForce4 MX с графическим процессором NV17! Для справки: GeForce2 обладает графическим процессором NV15, GeForce3 — NV20, GeForce4 Ti — NV25. Иначе говоря, получилось так, что GeForce4 MX гораздо ближе к старичку GeForce2 MX, чем к GeForce3 (не говоря уже о GeForce4 Ti)! И это в 2002 году! Видеокарта, поддерживающая исключительно DirectX 7! Разумеется, ни о каких трехмерных текстурах и пиксельных шейдерах нет даже речи (правда, некоторые тестовые программы пишут, что «версия пиксельных шейдеров — 0.5», но знайте же: Direct X не признает этих «пол-литра»). Честно сказать, я не могу понять, чем обусловлена эта вопиющая выходка...

Встреченная резко негативно большинством понимающих людей, эта видеокарта, увы, была реабилитирована массами и поступила в продажу. Вероятно, сказалась марка nvidia и очень привлекательная цена на данное семейство. Конечно, все могло бы быть иначе, если бы ATI не вела столь неразумную ценовую политику — речь о линейке Radeon 9000. Эти карты, между прочим, поддерживают DirectX 8.1, а некоторые параметры (к примеру, версия пиксельных шейдеров) у них наравне с GeForce4 Ti. Выпущенные как бюджетное решение (то есть альтернатива GeForce4 MX), они должны были стать GeForce4 MX-киллерами. Оно и понято: GeForce4 MX морально устарел уже до запуска в массовую продажу. И если бы ATI отпустила цены на Radeon 9000 до планки GeForce4 MX440, то...

Увы, этого не произошло. Производители видеокарт принялись штамповать GeForce4 MX огромными тиражами, что наряду с низкой ценой на это «творчество» привело к печальным результатам. Откройте раздел «Видеокарты» прайс-листа любой компьютерной фирмы. Что вы видите? Правильно, жалкую картину: ассортимент просто ломится от GeForce4 MX. А теперь догадайтесь, чем комплектуют свои системные блоки (даже «средней» ценовой категории) ПК-сборщики?..

Итог: разработчики КИ не получили ничего, кроме возможности использования большего количества многоугольников! А это значит, что применять полностью преимущества DirectX 8 до сих пор не совсем целесообразно, так как большинство игроков (а большинство — оно далеко от нашей с вами хардкорности) имеют лишь 3D-карту с поддержкой несчастного DirectX 7.

Вот такие печальные факты. И в них, на мой взгляд, виновата nvidia, затормозившая качественное (именно качественное, ведь количественное продолжало идти путем увеличения тактовых частот) развитие игровой индустрии примерно на год. В силу этих обстоятельств выпуск DirectX 9 выглядит довольно странно. Конечно, прогресс не остановить, но какая от него польза, если ATI Radeon 9500/9700 и GeForce FX могут похвалиться только 1-2% игроков? Само собой, время 8-й версии уже истекло, но nvidia... смешала все карты. Поэтому в ближайший год DirectX 9, скорее всего, не будет востребован — надо молиться, чтобы девелоперы наконец-то переключились на полноценную поддержку DirectX 8.1. Положение вряд ли исправит даже DOOM III: мне кажется, что разработчики не рискнут сегодня переходить на этот движок — хотя бы потому, что «народные» GeForce4 MX показывают в DOOM III предельно низкие fps, даже на очень мощном процессоре.

Что похвально, старичок GeForce3 Ti демонстрирует очень даже неплохие результаты (а в разогнанном виде и подавно), наступая на пятки навороченному Radeon 9500! Спрашивается, зачем nvidia понадобилось искусственно вытеснять с рынка GeForce3 Ti 200, заменяя его на отсталые MX? Вероятно, из-за того, что GeForce3 Ti 200 при умелом разгоне может по производительности приближаться к GeForce4 Ti 4200 (особенно в низких разрешениях). А это значит, что nvidia не внесла в чип NV25 практически ничего нового, ограничившись лишь поднятием тактовых частот, полноценной поддержкой двух мониторов и обновлением версии шейдеров. Остальные «инновации», вроде FSAA 4S (что продвигается nvidia как изюминка GeForce 4 Ti), были уже в GeForce3. Вот только в драйверах доступ к ним был отключен, хотя эта проблема прекрасно снимается через реестр... Ну, и слегка уменьшились потери при включении FSAA. Все. Иначе говоря, GeForce4 Ti — это не что иное, как чуть-чуть модернизированная карта GeForce3.

Все это, как мне кажется, весьма негативно отразится на репутации nvidia. Сюда же, в копилку наших вредных «почему», можно отнести и провал с выпуском GeForce FX, релизу которой предшествовала страшная шумиха о ее заоблачных характеристиках, хотя на деле производительность карты примерно равна Radeon 9700. И это при том, что производится FX по новой 0.13-мкм технологии, а линейка видеокарт на чипсете R300 от ATI по 0.15-мкм... Чем занимались инженеры nvidia полгода (ведь уже в конце лета 2002 можно было пощупать Radeon 9700)?..

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 6 (95), июнь 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 54000 экз.
Номер подписан в печать 11 мая 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ДВЕ ВИДЕОПЛАТЫ:
SAPPHIRE RADEON 9000 PRO ALL-IN-WONDER
И
SAPHIRE RADEON 9000 PRO VIVO!!!

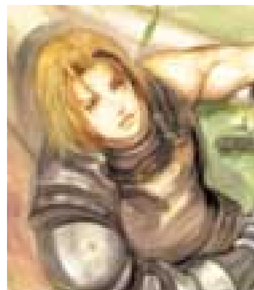
Призы предоставлены российским представительством компании SAPPHIRE TECHNOLOGY LIMITED

стр. 97, 98



8

Half-Life 2. Борцов с тараканами в последнее время приходится укомплектовывать не только баллончиками с дихлофосом. В качестве консультантов наняты сценаристы нетленки «Космический десант».





70

Единственный Журнал: Известно, восток – дело тонкое. Каково это – работать над сиквелом Lineage, самой популярной MMORPG в Азии?
Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот: Очень интересно! Мы постоянно узнаем что-то новое о культурах друг друга. Я был немного знаком с Японией до того, как начал работать с NCSoft, но корейская культура – это нечто. Нечто совершенно особенное. Мне очень нравятся идеи, которыми фонтанируют корейские гейм-дизайнеры.

приложение игровое железо 113

114 **[ЛИЧНОЕ ДЕЛО]** **От лукавого**

118 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ]** **Киборги против «Феррари»**
Thrustmaster 360Modena Upad Force ➜ Saitek P2500 ➜ Thrustmaster Firestorm Wireless ➜ Saitek P3000

122 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / ВИДЕОКАРТЫ]** **9:5 в пользу ATI**
Gigabyte MAYA II Radeon 9200 ➜ nvidia GeForceFX 5200 Ultra ➜ nvidia GeForceFX 5600 Ultra ➜ nvidia GeForceFX 5800 Ultra ➜ Gainward FX Powerpack Ultra/1000 Golden Sample ➜ ATI Radeon 9800Pro

Игры в номере

«Cold Zero: Финальный отсчет»	103	Prince of Persia: Sands of Time	20
«Дальнобойщики-3»	10	Rayman 3: Hoodlum Havoc	88
«Сфера»	61	Red Faction 2	82
Anarchy Online	49	Robot Arena 2: Design and Destroy	30
Asheron's Call 2: Fallen Kings	52	Rygar: The Legendary Adventure	128
BloodRayne	110	Salammbo: Peril in Carthage	96
Drake	22	Söldner	15
Emperor of the Fading Suns	36	Star Trek: Elite Force 2	78
EVE Online: The Second Genesis	55	Tabula Rasa	70
EverQuest	47	Tropico 2: Pirate Cove	86
Falcon 4	32	Ultima Online: Shattered Legacy	47
Homeplanet	92	Uru: Online Ages Beyond Myst	24
Kreed	76	World War II: Frontline Command	74
Port Royale: Gold, Cannons and Piracy	106	X2: Wolverine's Revenge	100

Реклама в номере

«1С»	35, 57, 67, 69, 85, 91, 95, 99, 109, 121	«Компьюлента»	119	Excimer	2, 3
		«КомпьютерраAdviser»	115	Force Computers	27
«Акелла»	11, 13, 15, 17, 19, 21	«Руссобит-М»	31, 39, 63, 79	LG	127, 2-я обл.
«Бука»	53	CTGroup	3-я обл.	Samsung	4-я обл.

#06

в номере

1 **Дорогая редакция**

Новости

8 [АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН] **Новые святки**
10 **Шоферская калифорнийская** *«Дальнобойщики-3»*
15 **Универсальный стройбат** *Söldner*
20 **Принц и Мехнер** *Prince of Persia: Sands of Time*
22 **Как Бэтмэн** *Drake*

Голоса

24 [МАША АРИМАНОВА] **Город**
28 [АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ] **В дебрях ASCII**
32 [АШОТ АХВЕРДЯН] **Четвертый Сокол**
36 [ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ] **Планета Крит**
30 [ГОСПОДИН ПЭЖЭ] **Механические рыцари**

Тема

44 **Про Муму**
46 **Букварь трансцендента**
47 **Шахтерская доблесть** *Ultima Online: Shattered Legacy*
47 **Легалайз мариуана** *EverQuest*
49 **Perfect Drug** *Anarchy Online*
52 **Экзистенция** *Asheron's Call 2: Fallen Kings*
55 **Очень одинокий петух** *EVE Online: The Second Genesis*
59 **Хорошая мина**
61 **На пороге** *«Сфера»*
65 **Черный лед онлайна**
70 **Его прелесть**

Превью

74 **O Brothers, Where Art Thou?** *World War II: Frontline Command*
76 **Й'кууры в беде** *Kreed*
78 **Под линейку-2** *Star Trek: Elite Force 2*

Рецензии

82 **Призрак Марса** *Red Faction 2*
86 **Старая волна** *Tropico 2: Pirate Cove*
88 **Пониженная ушастость** *Rayman 3: Hoodlum Havoc*
92 **Знаете, каким он парнем был?** *Homeplanet*
96 **Ночь мутантов** *Salammbo: Peril in Carthage*
100 **Когтем по шиве** *X2: Wolverine's Revenge*
103 **Ключ на тринадцать** *«Cold Zero: Финальный отсчет»*
106 **Роттенком** *BloodRayne*
110 **Карибилон** *Port Royale: Gold, Cannons and Piracy*

Тоже игры

128 [МИХАИЛ СУДАКОВ] **К оружию! К оружию!**







содержание **CD**



Игры
- Port Royale: Gold, Cannons and Piracy
- Star Trek: Elite Force 2
- World War II: Frontline Command
- Will Rock
- Rosso Rabbit in Trouble

Shareware
- Crimsonland
- Bumper Arena 1.1
- Solid Spheres
- Tiny Cars v1.1
- X-Hex 1.1

Ретро
- Emperor of the Fading Suns

Утилиты
- WinAntiSpam v1.17 beta
- The Bat! 1.62r
- SlimBrowser v3.53
- Quintessential Player 3.51 Plus
- Odigo 4.0
- Kaspersky Anti-Virus Lite 4.0.7.0 (ключ)
- Internet Connection Counter v.5.2-Rus
- GetRight 5.0 Russifier
- Acrobat Reader 5 Russifier v1.4
- DivX Standard-Edition 5.0.5
- Chronograph Atomic Time Clock Lite 3.01

Патчи
- WarCraft III v1.05 Rus
- Space Rangers (дополнительные файлы)
- Devastation (build 367)
- TOCA Race Driver v1.1.120

Драйверы
- nvidia Detonator 43.51 WHQL

Музыка
- Саундтрек Myth III: The Wolf Age

Wallpapers
- Crazy Taxi, Fist of the Lotus, Guilty Gear X, Midnight Club 2, Port Royale, Thief 2, Yager



ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные! Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает выпускать с июля с.г. ТОЛЬКО DVD-диск. Согласитесь, он того заслуживает!

Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще!

Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD (список, увы, далеко не полный)

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

Красноярск
ОАО «Розпечать», тел.: 21-63-54

Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53

Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26 (не стесняйтесь звонить и оставлять заявки!)

Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31 (звонить и оставлять заказы!)

Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84 (звонить и оставлять заказы!)

Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10 (непременно звонить и делать заявки!)

Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89 (звонить и оставлять заявки!)

Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77 (звонить и оставлять заявки!)

Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42 (звонить и оставлять заявки!)
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37 (звонить и оставлять заявки!)

Ижевск
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24

Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70 (звонить и оставлять заявки!)

Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63 (звонить и оставлять заявки!)

Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

.EXE DVD #06‘03

.EXE-вкусности
Game.EXE: избранные номера 1999-2003 гг. (4 выпуска в pdf-формате)
Редкие .EXE-фото (157 снимков)



Игры
Онлайновые игры
Asheron’s Call 2: Fallen Kings
Экшены
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
Star Trek: Elite Force 2
Unreal II: The Awakening



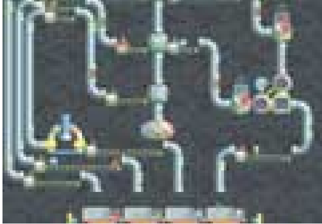
Chaser
Will Rock
Аркады
KAAN: Barbarian’s Blade
Rosso Rabbit in Trouble
Starscape v1.0e
«Красная акула»
Chiken Shoot
Гонки
SX#1 Supercross
Симуляторы
X-Plane 7.00 Beta
Sailors of the Sky v2.1
Головоломки
Overload (Максим Китаев и Игорь Никоноров)
Overload (Сергей Гончаров)
Стратегии
World War II: Frontline Command
Myth III: The Wolf Age v1.1 (+ два комплекта карт)
Laser Squad Nemesis v2.08 (+ дополнительные карты)
Port Royale: Gold, Cannons and Piracy

Драйверы
Видео
nvidia Detonator v43.51 WHQL под Windows 2000/XP
Драйверы SiS Xabre v3.11.53
Matrox PowerDesk v1.04.00.078 под Windows 2000/XP
Драйверы Leadtek Riva TNT GeForceFX 43.45 под Windows 2000/XP
Чипсеты
Драйверы VIA CLE266 v12.05.01 под Windows 2000/XP

Патчи
Age of Mythology v1.05
Delta Force: Black Hawk Down v1.2.1
Arx Fatalis v1.17
BANDITS: Phoenix Rising v1.1
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin v1.03c (Public Beta Patch)
Devastation (build 367)
Divine Divinity v1.33
«Космические рейнджеры»: аддоны
I Was An Atomic Mutant! v1.10
Indiana Jones and the Emperor’s Tomb v1.01
Master of Orion III (Quicksilver Data Patch)
Praetorians v1.04
Tom Clancy’s Splinter Cell v1.1 Rus
Tom Clancy’s Splinter Cell v1.2 Rus
Rainbow Six 3: Raven Shield v1.1
TOCA Race Driver v1.1.120
Unreal Tournament 2003 v2225
Line of Sight: Vietnam v1.04
WarCraft III v1.05 Rus
Warrior: Kings Battles v1.1

Ретро
King’s Quest II: Romancing the Stones (VGA Remake) v2.0 (1984-2003 гг.)
The New Adventures of Zak McKracken v1.03 (1988-2003 гг.)
It Came From the Desert (1989 г.)
Emperor of the Fading Suns (1996 г.) (+Hyperion, Nova 2.3, Its War!, Escape From Earth)

Shareware
Аркады
Bumper Arena 1.1
Dimension Burst
Orbz 2.0
Piconet (Automation Adventure)
Strayfire v1.1
Paint Defense
Weihnachtsmannspiel
Головоломки
5star Bee Lines v1.1
5star Free Lines v2.2
5star Gomoku v1.6
Aargon Deluxe Gold
Abysma v1.1
Alien DNA v3.0
Bubble Bomb v1.5
Diamond Mine v1.5 (Bejeweled)
Elixir
Inanity
Power Pegged v0.8
Renex 2
Snow Motion 1.5
Solid Spheres



Toy Factory
Virtual Insanity
X-Hex 1.1
Нечто!
CarThief 4: Experienced
CrossRoads
LEDhead
Lunar Lander 2000
VertiSim
Ролевые игры
Dink Smallwood 1.06
Гонки
Tiny Cars v1.1
Extreme Burnout
Настольные игры
Strong Gammon II v1.5
Спортивные игры
Concrete Bowling v2.0
Grudge Match Pool v1.1
Файтинги
Way of the Dragon Fist
Kickfighter: Way of the Fist
Fetish Fighters 1.5
Экшены
Crimsonland
Acid Arena Turbo
My Worst Day
Tremor 3

.EXE-сюрприз
Кинотрейлеры
«Спецназ» (S.W.A.T.)
«Халк» (Hulk)
«Терминатор-3: Бунт машин» (Terminator 3: Rise of the Machines)
«Ангелы Чарли: Только вперед» (Charlie’s Angels: Full Throttle)
«Другой мир» (Underworld)
«Пираты Карибского моря: Проклятие черной жемчужины» (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl)
«Голливудские копы» (Hollywood Homicide)
«Эквилибриум» (Equilibrium)
Музыкальные видеоклипы
David Gray: Shine
David Gray: Wisdom
Демосцена
Assembly 2002: The Way Out
Block Maniacs (Blackmaiden)
Moral Hard Candy (Blasphemy)
Medium (Einklang)
Kasparov (Elitegroup)
Spot! Desktop Adventures (Exceed)
FR-015: La Sculpture (Farbrausch)
PandaLISATION (Frogwise)
Piece of (VIP 4)
The Nonstop Ibiza Experience (Orange)
Your Scientists Invented Electricity (T-Rex)
Project Genesis (Conspiracy)
Relais (Kolor)

Утилиты
Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
Интернет
The Bat! 1.62r
WinAntiSpam v1.17 beta
SlimBrowser v3.53
Fresh Download 5.60
Odigo 4.0
eDonkey 2000 0.48.1
BulletProof FTP 2.43
Chronograph Atomic Time Clock Lite 3.01
Internet Connection Counter v.5.2-Rus
GetRight 5.0 Russifier
Система
CDBurnerXP Pro 1.1.5
Acrobat Reader 5 Russifier v1.4
Fresh Diagnose v5.70
Fresh UI v5.80
HS CleanDisk Pro v5.10
Kleptomania 2.4
MiniApps v3.43

Talisman Desktop 2.6 (+дополнительные темы)
Мультимедиа
Swiff Player v1.1
Total Recorder Standard Edition v4.1B
Zoom Player 3.00 RC3
DivX Standard-Edition 5.0.5
n.player 1.2.0.4
Quintessential Player 3.51 Plus
Графика
Firehand Ember v6.2
Paint Shop Pro 8.0 Final
Abracadabra 1.3
Архиваторы
QuickZip v3.01
Эмуляторы
SainT v1.30
Visual Boy Advance v1.5
Образование
English Trainer 4000
EZ Zomby 25
EZ Memo Booster 1.2.93 (build 115)

Wallpapers
Anarchy Online, Call to Power II, Sid Meier’s Civilization III, Crazy Taxi, John Romero’s Daikatana, Deus Ex, Drakan, Driver 2, Grand Theft Auto 3, Guilty Gear X, Kreed, Lords of EverQuest, Metal Fatigue, Medal of Honor: Allied Assault, Oni, Outcast, Port Royale, Ragnarok, Command and Conquer: Renegade, Resident Evil 3, SiN, Sternenschiff Catan, Street Fighter, Thief 2, Clive Barker’s Undying, Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003, War of Genesis 3, Zelda 64, Yager, Sudeki, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Midnight Club 2, Tao Feng: Fist of the Lotus, Indiana Jones and the Emperor’s Tomb, Star Wars: Knights of the Old Republic

Саундтреки
Саундтрек Myth III: The Wolf Age (Mumbo Jumbo Games, 2001 г.)
Sentive: избранные композиции
Саундтрек AquaNox 2: Revelation (Massive Development, 2002 г.)
Game Music Finland: избранные ремиксы и оригинальные композиции
Eric E. Hache: избранные ремиксы и оригинальные композиции
Childhood: избранные кричалки

Новости

александр вершинин ➜ *Новые святки* 8
«дальнобойщики-3» ➜ *Шоферская калифорнийская* 10
söldner ➜ *Универсальный стройбат* 15
prince of persia: sands of time ➜ *Принц и Мехнер* 20
drake ➜ *Как Бэтмэн* 22





Новые святки

Сезонные распродажи: Vivendi. — Activision делает ЭТО. — EA и отростки. — Принудительная сиквелизация: разное.





1 **Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Вампироженщины изрядно курят и оттого имеют мертвенный цвет и ужасные морщины в области лица.**

2 **Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Эта штука с бородкой (справа) готова сожрать штуку с хвостом (слева). Хотя они вполне могут оказаться близкими родственниками — чем черт не шутит.**

3 **Half-Life 2. На выходе из клуба тусовщиков, как всегда, поджидали блюстители правопорядка, готовые вусмерть заблюстить любую тварь дрожащую.**

4 **Half-Life 2. Борцов с тараканами в последнее время приходится укомплектовывать не только баллончиками с дихлофосом. В качестве консультантов наняты сценаристы нетленки «Космический десант».**

Водители, согрейте моторы

Чудесный праздник двенадцатидневного запоя возник гораздо раньше, чем вы думаете, за три тысячелетия до того, как Иисус Назаретянин не поладил с Понтием Пилатом. Почти две недели ископаемые египтяне и шумеры не работали, не судились, не наказывали рабов и детей и не смотрели телевизор. Пати завершалось церемониальным сбросом всякого мусора в Священную Реку Неподалеку с криками «Осирис воскрес». То же какие-то пять тысяч лет спустя вершат деятели игроиндустрии — неоварвары и язычники дигитальные.

В последние дни перед священным для каждого игродела праздником E3 юноши и девушки из племени пиара соревнуются в умении громко закричать. В основе обычая лежит брачная церемония павлинов, приглашающая издателя к девелоперу, потребителя к издателю, а вас ко вниманию. Громче всех заголосила Vivendi: так, что у ее пайщиков заложило уши, а заодно и кошельки. Загребущая французская дзайбатсу, которой довелось скупить пол-Америки на давешней распродаже, наконец вернулась домой, в Старый Свет, и разглядела добычу. Последняя вяло улыбнулась новой хозяйке, лизнула ей лодыжку и трагически издохла. Vivendi Universal Entertainment с ужасом осознала: ее банально кинули, лохсудьба, жизнь — копейка, а муж транжирства не простит. И бросилась на улицы Парижа в попытке сбагрить коматозные североамериканские предприятия хоть кому-нибудь, хоть черту в ступе. В роли Мефистофеля, кажется, согласилась выступить Take Two Interactive, которой киностудии Universal даром не надо, но VU Games она может и взять... Интрига-с!

Напали и иссосали

Престижную осеребренную награду соревнования ухватила все та же егоза Activision, чьи анонсы косят общественность как дрынь-траву. Солирует пиар-отдел славянофильской компании Troika («Чьи основатели помогали создать Fallout». Классика мифотворчества!). Следите за собой, будьте осторожны: по улицам вновь рыщут вампиры. Кровососущие свили гнездо под вывеской Vampire: The Masquerade — Bloodlines и намерены совместить экшен от первого лица с элементами РПГ во что бы то ни стало. Визуализация поручена товарищу в кепке, назвавшемуся движком от Half-Life 2. Документы гражданина простукиваются в инстанциях, а обещания неуемных девелоперов публикуются в прессе: «...Принадлежа к одной из семи вампирских Семей, вы сможете насладиться развитием нечеловеческих способностей: силы, скорости, умения стать невидимым, повелевать чуждым разумом и залпом выпивать жбан кетчупа «Балтимор» ни глазом не ёкнув». Спешим напомнить о предыдущей попытке оседлать вампирскую лицензию — Redemption от спайки Nihilistic/Activision, шаге отважном, но скуковжившем немало честных лиц. Морщиться или нет вам предстоит в следующем году. На всякий пожарный вызубрите текст песни «Упыриная роща».

В качестве полезного бонуса Activision предъявляет Gray Matter Studios, вещающую не человеческим, но матричным голосом: «О-знакомьте-сь с иг-рой Trinity. По-хо-жа на «Ма-три-цу». Шу-тер. Вы — Nightstalker. У вас «флэш-пау-эрз». Вы бе-гать, лет-ать, п-рыгать, ук-ло-няться от п-уль. А-кро-батике — у-ра!».

«У нее есть талан» (молчать, написано правильно!)
Гимну гордой Activision изрядно мешает нойз дешевой коммерцпопсы из соседнего вольера, где отдыхает хорошо Electronic Arts. Похоже ощущают себя завсегдатаи пафосного найтклаба, шагнувшие за порог и очутившиеся в толпе единомышленников ВИА «Руки вверх!», идущих брататься с адептами спортивного клуба «Спартак-Мелитополь», далее со всеми остановками. Хэдлайнером народных симпатий обречена стать Sims 2, любимая игра Олега Михайловича Икс. Пыточный полигон для симов расползся почище мишкиной каши: мучайте поганцев всю их никчемную жизнь! нет, долбите их вечно! Добив одно поколение, насладитесь передачей кодов ДНК последующему и продолжайте истязание, с удовлетворением наблюдая отцовскую тягу к алкоголю и материнские истерики у драгоценного подсвинка. Видимо, в награду за этот гуманистический шаг компания Electronic Arts была награждена правами на истязание вселенной Superman. Самый мускулистый инопланетянин мира вспомнит всех святых поименно в процессе своей утилизации и помещения в кукушкино гнездо игрошедевра под вывеской «Всечеловек: Игра» (или что-нибудь в духе). Президент дружественной корпорации Warner Bros счел необходимым выразить удовлетворение фактом поддержки их грядущего блокбастер-ремейка, их грядущих комикс-ремейков и остальных грядущих. Говорит, игроэкранизация «Гарри Поттера» ему понравилась...


3


4

Следующим оприходуют короля, который задумал вернуться. Return of the King Game, наверняка, будет синхронизирована с запуском на орбиту третьей части кинопопкорна от New Line Cinema. Обещают Гэндальфа, Арагорна, Легалайза, Гимли, Сэма и Фродо. Что за субчики, не уточняется.
В предчувствии праздников начинают всплывать дети. Академический пример: Need For Speed: Underground. Можете считать сие незаконнорожденным отпрыском трагически почившей NFS Online: Motor City. Перечислять по новой все те же features скучно, бастард весь в папочку (или это была мамочка?).
Подборку музыки для масс венчает грозящий обрести кровь и плоть слух о существовании Ultima Online 2. Потенциальную MMORPG-селебрити настойчиво величают Ultima X, приписывают ей движок Unreal Warfare и уже год в утробе. А что еще делать EA, единственной из великих, не помянутой в нынешней теме номера?

Ту би безжалостно сиквелд
Вслед за путешествующими последним «Конкордом» грандами индустрии верхом на кукурузнике несется Ubi Soft, размахивая пачкой сиквелов и обещая лубовь. Любознательные натуралисты умудрились слямзить дневник-у-изголовья издательской француженки и обнаружили в нем странные словосочетания: Ghost Recon 2, Splinter Cell: Shadow Strike, Rainbow Six 3: Athena Sword.
Не менее занимательно смотрится анонс некоей Beyond Good & Evil, игросаги о юном и отважном репортере, специализирующемся на «горячих точках» вселенной. Ну да, приготовьтесь вести прямые трансляции с охваченной пламенем войны планеты Hillys. Йюк!
Возвращаясь-таки к теме позорной сиквелизации планеты, упомянем знатных мастеров забоя Epic MegaGames с неувядающей UT2004, ту же EA с очередной добавкой к Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough (Северная Африка, Италия) и Operation Flashpoint 2 от небезызвестных славянских шкафов из Bohemia Interactive.
Завершает променад визит к милой сердцу LucasArts, талантливой и трогательно необязательной. Мы знали: Star Wars: Knights of the Old Republic не поспеет к веснелету и будет перенесена на осень-зиму. Заметано? Тогда порадуйтесь наисвежайшей затее LucasArts — и по домам. Либретто Armed & Dangerous вновь доказывает, кто на поле главный пахарь. Собрав в кулак творческие кредитные линии и ухарскую приязнь к деструкциям, авторы намерены разыграть остросюжетную авантюрную комедию о современных робингудах (не забывай, что мы кокни!), затеявших грандиозное ограбление, но в результате впутавшихся в революционное движение, обретших истинные ценности, немного золота и кличку Lionhearts. Знаете, наши сердца сжимаются каждый раз, когда LucasArts обещает «взрывы высотой с Большого Бена, подвески Ее Королевского Величества и персонаж по имени Q1-11». Мы твои, Лукас. С потрохами.

P.S. Хо-хо-хо! В последний момент стало известно, что Infogrames может быть переименована в Atari. Однажды Пушкин переоделся Гоголем...

Шоферская калифорнийская

Новый графический движок: залитая солнцем Калифорния, 20000 полигонов на машину и бескрайний горизонт. Максимально близкая к реальной модель повреждения грузовиков. Около 6000 миль дорог, 100 городов и 100 управляемых машин, которые с легкостью поддаются раскраске в любые цвета и узоры. И, наконец, наличие полноценного сюжета, который, впрочем, можно смело проигнорировать.

Кто бы мог подумать

В новосибирской компании Softlab NSK, всю жизнь занимающейся разработкой космических симуляторов (два-три в год — норма) без малейшего намека на игровой процесс (самое увлекательное приключение, которое доведется испытать «игроку» в такого рода продукте, описывается ровно тремя словами: «стыковка с орбитальной станцией»), однажды сподобилось выпустить игру, которая стала эталоном жанра гонок на грузовиках. С тех пор с «Дальнобойщиками» пытаются конкурировать, их тщатся скопировать, наконец, их именем пользуются для того, чтобы поднять продажи отдаленно похожих проектов (видевшие невообразимый кошмар Hard Truck: 18 Wheels of Steel от ValueSoft поймут, о чем речь). А самим софтлабовцам из всех игр с грузовиками в главных ролях симпатичен лишь бесшабашный и веселый 18 Wheeler Pro Trucker от Sega, что однозначно свидетельствует о наличии у этих людей хорошего вкуса.

И тем не менее лучше «Дальнобойщиков-2», как гласит сибирская поговорка, могут быть только «Дальнобойщики-3». Поэтому, побывав в начале апреля в Новосибирске, мы не могли не заглянуть в Softlab NSK, тем более что информация об их новой игре была на тот момент засекречена: действие переместилось в Калифорнию, и раскрывать это авторы не хотели до последнего момента. Замечательное развитие истинно российской игры,



1

2



3

«Дальнобойщики-3»
жанр: Симулятор гонок на грузовиках
дата выхода: Начало 2004 г.
разработчик: Softlab NSK (www.softlab-nsk.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

1 **Наше любопытство было сполна удовлетворено Игорем Белаго руководителем всех игровых и тренажерных отделов «Софтлаба».**

2 **США славятся многоэтажными развязками хайвеев. На скриншоте — одна из них. В игре подобных конструкций — десятки.**

3 **Помимо резко (на порядок, если быть точным) увеличившегося количества полигонов, грузовики обзавелись кучей запчастей, которые раньше представлялись в виде текстур.**

4 **Окружение вызывает такое же моральное и эстетическое удовлетворение, как и сама машина.**

5 **Водитель, разумеется, полностью анимирован и просто замечательно прорисован — очень, знаете ли, помогает проникнуться атмосферой игры.**



не находите? Любопытно, как Softlab вписывался в этот сюжетный поворот... и почему Калифорния... Наше любопытство было сполна удовлетворено Игорем БЕЛАГО, руководителем всех игровых и тренажерных отделов «Софтлаба».

Game.EXE: Как случилось, что вы, коренной сибиряк, променяли нашу любимую родину на прогнившую капиталистическую Америку?
Игорь БЕЛАГО: Сделав подряд две игры на одну и ту же (пусть и замечательную) тему, поневоле хочется чего-нибудь нового — такого, что могло возмутить фантазию хотя бы художников. А поскольку профессия дальнобойщика считается истинно «легендарной» лишь в России и Америке, естественный выбор пал именно на США. Поначалу в голове бродили совершенно безумные идеи насчет апокалипсиса, жутких катастроф, гибели всего человечества...
.EXE: «Безумный Макс-5: Дальнобойщики»?
И.Б.: Вроде того... Но как бродили, так сразу же и отметались, потому что пустое. В итоге было решено сдвинуть время действия, слегка — чтобы игроки простили нас за некоторые расхождения игры с реальностью, и остановиться на Калифорнии — просто потому, что там очень красиво. Должен заметить, что наша Америка




6

6 Угадайте, что это? Да нет, никакой не КАМАЗ...

7 Их должен знать в лицо каждый дальнобойщик! Слева направо: Василий Бартош, ведущий разработчик, Игорь Белаго, Елена Лукашова, ведущий дизайнер, Александр Помазанов, ведущий художник, Станислав Кузиковский и Николай Елыков, ведущие разработчики.

— это настоящие, правдивые Штаты, безо всякого вранья, жуткого криминала и прочих кошмаров. Мы не хотим ничего приукрашивать, но и краски сгущать тоже не собираемся. Там все то же, что и у нас.
.EXE: Вы говорите это очень уверенно. Но, кажется, никто из софтлабовцев не живет в США...
И.Б.: Не беда. У нас обширная переписка с тамошними поклонниками «Дальнобойщиков». Через них мы старались, так сказать, постичь страну изнутри. Оказалось, что их жизнь очень близка к нашей: одни интересы, одни проблемы. Словом, решили попробовать, хотя ранее ничем подобным не занимались. Естественно, для пущей зрелищности взяли очень разнообразный, насыщенный и при этом довольно протяженный участок США — порядка 6000 миль дорог и около 100 основных городов. Есть, правда, один городок, который находится за границей штата, в Неваде, однако этот уголок карты так удачно вписывался в нашу сетку, что мы решили его оставить.
.EXE: Каким же образом вы пытаетесь добиться полного (или, скажем так, относительно полного) узнавания тамошней местности?
И.Б.: Технология такова. Прежде всего берем электронную карту, понимаем, что нас примерно ожидает, и делаем такую сетку дорог, которая будет любопытна нам самим и, конечно, игрокам. Ибо если сосредоточить свое внимание на скоростных хайвеях — кому это будет интересно? Все это богатство сжимаем примерно в 10 раз, чтобы иные поездки не занимали реальные сутки, а местность менялась в окошке грузовика более динамично. После чего садимся в реальную машину — и снимаем все эти дороги на фото и видео. В больших городах останавливаемся, выходим из авто и тратим день-два на то, чтобы зафиксировать все, что нас окружает. Сейчас я покажу вам Лос-Анджелес — если вы там были или хотя бы видели в кино, то поймете, что у нас, наверное, лучшее игровое воплощение этого города во всей индустрии... Кстати, крупные и не очень населенные пункты мы, конечно, сжимаем намного меньше. Стараемся, чтобы все знаковые объекты остались в неприкосновенности, а от чего-то некрасивого или маловажного стремимся избавляться...
.EXE: А вот интересно, Игорь, чтобы сделать все это, вы нанимали какую-то специальную, натренированную для съемок в экстремально-отчужденных условиях команду?
И.Б.: Вовсе нет! Для «Дальнобойщиков-3» мы нагло воспользовались услугами Николая Барышникова из «1С», который: а) неплохо знает Америку; б) отлично водит машину; в) являлся главным критиком наших первых игр, за что и поплатился. Брали машину повыше (чтобы не мешались обычные легковушки), вооружались камерами и катались себе по Калифорнии, снимая и крутя все любое. По дороге общались с туземцами, попутной дальнобойной шоферней, полицией — много с кем. Потребовались три поездки, чтобы набрать достаточное количество материала для игры, так что теперь дело соответствия игровой и реальной Калифорний — в надежных руках художников и программистов.

Заливка солнцем

.EXE: Черт, как интересно! Молодцы. Завидую!.. Игорь, мне показалось, что третьи «Дальнобойщики» выглядят немного ярче и как-то светлее своих предшественников (да и немногочисленных коллег по жанру). С чем это связано?
И.Б.: Все просто. Калифорния — очень яркое и солнечное место. Хотя на это мало кто обращает внимание. Мы стремились всеми средствами передать это ощущение залитых солнцем просторов... Кажется, получилось. Разумеется, в игре не будет вечно ясного неба — без смены погоды сейчас никуда, однако большая часть игры будет проходить именно в светлое и безоблачное время суток. Оказалось, правда, что для получения нормального, честного солнечного освещения нужно приложить грандиозные усилия. Пришлось перелопатить стандартный алгоритм вывода изображения на экран, потому что классический метод заливки по Гуро себя не оправдывал. Нам показалось, что делать Калифорнию такой же серой, как она изображена в большинстве игр, будет ошибкой, поэтому мы старались...
.EXE: Где солнце, свет, там и тени, верно?
И.Б.: Тени будут полностью динамическими и исправно поспешать за солнцем. Мы их уже практически «добили», причем отрабатывали на орбитальной станции. Показать?
(Разумеется! И на соседнем компьютере разворачивается замечательное шоу, состоящее из двух частей. Первая — собственно активные кручения-верчения красавицы-станции, исполняемые Николаем Елыковым с целью продемонстрировать способности движка в области освещения. А вторая — неторопливый, величественный полет над Землей в погоне за терминатором и удачными съемками планеты из космоса. Красиво. Эффектно. Вселяет и навевает. Но — вернемся к грузовикам.)
.EXE (приглядываясь к машинам): Забавно. В глаза



бросается, что здесь хватает как очень качественных, так и самых обычных текстур. Отчего так?

И.Б.: Во-первых, самые качественные текстурки будут подарены именно тем объектам, которые того заслужили. А во-вторых, доработка текстур еще впереди — все будет взвешиваться и настраиваться таким образом, чтобы сильно не бросаться в глаза игроку. Вообще, работы впереди еще много: мы, например, толком не решили, что делать с облаками, хотя на сегодня установка такая: полная трехмерность и правильный окрас в зависимости от освещения солнцем.

.EXE: Не слишком ли для симулятора грузовиков? Чай не, кхм, «Ил-3» делаете.

И.Б.: Не слишком. Очень даже кстати. Смотрите сами... (Мы вместе пристально изучаем игру в динамике, прежде всего обращая внимание на растительность, которая, и вы это прекрасно знаете, в автомобильных симуляторах почти всегда ниже всякой критики. «Дальнобойщики-3» ничем сверхъестественным похвастаться в этом плане не могут: деревья как деревья, кусты как кусты, полигонов с неба не хватают, но и до народной формулы «две плоскости крест-накрест» тоже не опускаются. Однако...)

И.Б.: ...для каждого типа местности будет своя характерная растительность. Вы сможете буквально с закрытыми глазами (на все закрытыми, кроме деревьев), не пользуясь GPS, сказать, куда именно вас занесло.

.EXE: А как же океан? Я вижу береговую линию, но не вижу динамики. Где она? Куда дели?!

И.Б.: Будет динамика. Будет беспокойная береговая линия с прозрачной водой и пеной, будут даже брызги океана, долетающие до хайвея. Но не сейчас, а позже — когда проект вступит в фазу «доводки до ума». Сейчас мы пребываем ближе к началу процесса разработки, нежели к его завершению. В той точке, когда уже ясно, что концепция себя оправдала, но впереди еще масса дел.

.EXE: Продолжая разговор о графике... Какие изменения, помимо описанных, претерпит движок «Дальнобойщиков-3»?

И.Б.: Серьезнейшим образом увеличится дальность прорисовки и количество полигонов на всех без исключения объектах — особенно на грузовике игрока. Скажем так, сейчас каждая ма-

шина состоит минимум из 20000 полигонов, а некоторые — и того больше. Все это вы, впрочем, только что наблюдали в действии. Вовсю применяем честные отражения — как удаленных, так и близлежащих объектов. Плюс много всего другого, о чем сейчас просто не вспомнить или не хочется говорить до поры до времени.

Машины

.EXE: Насколько сильно разнятся ощущения от поездки на нашей и штатовской машине?
И.Б.: Американский грузовик — зверь особенный. Когда залезаешь в его нутро, кажется, что попал в квартиру — такой здоровый. А потом... Вот вы на вертолете летали?
.EXE: В тундру — по грибы и на рыбалку.
И.Б. (уважительно кивает головой): И я летал, причем неоднократно. Когда, к примеру, ты в самолете, ощущение полета практически исчезает из-за огромной высоты. А вертолет — другое дело. Садишься в него — и понимаешь, что полет пошел. Так вот, в американском грузовике ощущения чем-то схожи. Не едешь — летишь.
.EXE: И сколько этих красавцев будет в игре?
И.Б.: Порядка ста машин, в числе которых будут и европейские, и американские модели — включая, разумеется, легендарный «Мак». С этим грузовиком, кстати, сплошной анекдот: несмотря на то что технически и в плане дизайна он уже порядком устарел, всякий американский дальнобойщик на вопрос о любимой модели ответит: «Мак» — даже если сам крутит баранку чего-то более совершенного, с обтекаемыми формами и прочей атрибутикой современной машины. Европейским производителям (Volvo, к примеру), чтобы пробиться на американский рынок, иногда даже приходилось менять дизайн своих моделей, приближая его к «Маку»: аэродинамические формы, но длиннющий капот. Такая вот популярность.
.EXE: Ох уж эти «Маки»… А чем именно поведение грузовиков из «Дальнобойщиков-3» будет отличаться от поведения машин из прошлых частей? Не считая того, что авто совершенно разные, разумеется.
И.Б.: В модели повреждений (деформации кузова, например) мы впервые решили прибегнуть к услугам физики. Разумеется, ПОЛНОГО обсчета всех этих вмятин, разрывов и прочих неприятностей в реальном времени не будет — это слишком ресурсоемко. Однако для облегчения работы компьютера мы рассчитали кое-какие параметры столкновений заранее и во время столкновений будем их применять, не забывая о том, куда и с какой силой был направлен удар... В общем, этакая смешанная, компромиссная система, позволяющая добиться высокой реалистичности при минимальных процессорных затратах. Здесь масса нюансов. У грузовика (как, впрочем, и у любой машины) есть места жесткие, есть помягче... Наконец, имеется двигатель, дальше которого деформация корпуса уже не идет. Кроме того, есть несколько слабых точек в местах сварки, при ударе по которым какие-то части корпуса моментально отваливаются. И все это надо учитывать.
.EXE: А в каких пределах игрок сможет изменять внешний вид своего грузовика? Всего лишь выбирать цвет корпуса и лепить на него свой логотип?
И.Б.: Нет, в этом смысле «Дальнобойщики-3» полностью развяжут игроку руки. Свой «танк» можно будет размалевать как угодно, потому что игра, видите ли, обзавелась нынче сюжетом, некоторые повороты которого требуют безошибочного распознавания «своего» или «вражеского» водителя на большом расстоянии. Без щедрой раскраски тут не обойтись.

И о сюжете

.EXE: Можете ли вы рассказать о сюжете подробнее?
И.Б.: Конечно. Мы решили разнообразить поездку игрока всяческими игровыми событиями, которые будут сильно отличаться от того, что было в первых двух частях. Так, обязательно появятся ролики на движке, а игрок сможет зайти в какой-нибудь бар или на заправку и поболтать с его завсегдатаями о делах насущных. Мы уже нарисовали какое-то количество основных персонажей, которые будут так или иначе взаимодействовать с игроком... Вот, например, этот...
.EXE: Стивен «Я знаю айкидо» Сигал, здравствуйте!
И.Б.: Скорее, «Хочу быть индейцем» — он под коренного американца косит со страшной силой. Это дальнобойщик. А вот этот доходяга — чистой воды технарь. Или еще...
(На экране появляется очередной персонаж откровенно жуликоватой наружности.)
.EXE: Что-то не похож он «дальнобоя». Скорее, какой-то наркодилер...
И.Б.: В точку! У этого человека богатое криминальное прошлое. Радует, что вы с такой легкостью читаете его в лицах наших персонажей. Художникам — повышение.
.EXE: Успокойте нас, пожалуйста — скажите, что сюжет не будет тащить игрока за собой, как тряпичную куклу!..
И.Б.: Успокаиваю: не будет. Мы, конечно, от души потрудились над сценарием, который получился довольно-таки сложным, закрученным и все такое, однако навязывать его никому не собираемся — среди поклонников «Дальнобойщиков» полно людей, которым все эти сюжеты до лампочки. Им бы только кататься и апгрейдить свой грузовик до состояния космического корабля. А вот те игроки, которые все-таки решат уделить немного внимания истории, начнут игру с верным грузовиком и собственной маленькой компанией. Путей к победе над конкурентами будет очень много, но главным оружием в борьбе с ними по-прежнему останется мощность грузовика и мастерство вождения.
.EXE: Олично! Игорь, большое спасибо за рассказ и показ.
И.Б.: Не за что, будете в наших краях — обязательно заходите в гости. Покажем «Дальнобойщиков-4».

И хотя последняя фраза — наглая выдумка одного несознательного корреспондента, все остальное — чистейшая правда. Большую часть того, о чем рассказывал Игорь Белаго, мне удалось увидеть своими глазами и, местами, даже пощупать — благо, покататься по знаменитой 19-й авеню (и не только по ней), которую так любят показывать в голливудских фильмах, можно было без особых проблем и сильных конфликтов с очень ранним билдом игры.
Это — «Дальнобойщики-3», господа хорошие. Ищите в продаже в начале следующего года.

Интервью вел Михаил Судаков.
Фото Натальи Тазбаш.

Универсальный стройбат

Появление Söldner было неизбежно. Чтобы понять это, достаточно взглянуть на Battlefield 1942 с ее бесконечными призами и званиями. Все ярлычки с заоблачными рейтингами вряд ли поместятся на коробке BF-аддона. А в нерезиновом журнале Game.EXE наверняка не хватит места для многих BF-подражателей.

...тогда мы плывем к вам!

Однако Söldner имеет полное право. Хотя бы за умопомрачительно длинный список оружия и техники, что будет присутствовать в игре. Хотя бы за то, что авторы набрались смелости и решили не связываться с опостылевшей WWII-тематикой. Хотя бы за то, что за плечами Wings Simulations крепкий (как подсказывают знающие люди) стратегический проект — Panzer Elite. Несмотря на то что изящная преамбула умещается в двух строках крупным кеглем, она полностью объясняет суть происходящего (а заодно служит фундаментом для неприоритетного, но все-таки присутствующего сингл-режима). Предполагается, что все это будет выглядеть следующим образом: замаскированный под торговое судно монструозный авианосец бороздит моря и океаны в поисках обиженных и большей частью отсталых государств. Воплощение единственно правильного мирового порядка и гроза бородатого террора, судно сие в ту же минуту появится там, где смеют нарушать права человека, истреблять опоссумов и продавать черное золото в неправильные руки. Из бездонных трюмов на неспокойную землю выйдут танки и самая элитная пехота, поднимутся в небо самолеты и — куда без них после нетленки товарища Скотта? — вертолеты. Ну а дальше... Многотысячные полчища милитари-людей начнут крошить друг друга на дымящихся от страстей серверах, с применением передовых военных технологий 2010 г. (именно этот год пришелся

Söldner
http://soldner.jowood.com
жанр: Многопользовательский шутер
дата выхода: 3 квартал 2003 г.
разработчик: Wings Simulations (www.wingssimulations.com)
издатель: JoWooD (www.jowood.com)

1 Тит Вайдман, главный программист Söldner.

2 Так посадить вертолет надо уметь. Не исключено, что это заслуга бегущего на нас человека в каске-ретро, ведь в Söldner даже кухарка может.

3 В странах, куда заносит отряд специального назначения, преобладают бескрайние, незаселенные равнины. Трава здесь по колено, но неизменный танк-из-за-угла никто не отменял — законы жанра.

4 Творческий коллектив Wings Simulations в полном составе.

5 Модели всей бронетехники уже готовы и похожи на настоящие как две капли воды. Но вот текстуры подвели — взгляните на два пивных бочонка, установленных на корме этого танка.





по душе немецким разработчикам), причем будут делать это не бездумно, а с хитрым тактическим расчетом, периодически заглядывая в инструкцию к папиному Т-90 и бабушкиному К-60 Kasatka. Потому что без мануала никак — претензия на суровую реалистичность высечена на сайте проекта большими и красивыми буквами. И это при том, что игроку дозволяется погружать свое многополигональное тело в кабину штурмовика А-10 прямо из того самого неприметного грузовичка, где стирают бинты и портянки! «Как же так?» — строго спросили мы толпу ответственных за это милое стройбат-безобразие немецких граждан. Два шага вперед рискнул сделать лишь Тит ВАЙДМАН (Teut Weidemann), главный программист проекта.

Дистройбат

Game.EXE: Гутен морген! Признайтесь, вы сильно огорчаетесь, когда кто-нибудь по недомыслию или банальной невнимательности называет вашу игру Soldner, а не Söldner? И почему вы решили использовать немецкий вариант названия, продвигая игру в странах, плохо знакомых с умляутами?

Тит ВАЙДМАН: Это вовсе не проблема. Мы уже привыкли и не имеем ничего против. Что касается продвижения, то, к примеру, в США многие немецкие слова стали обыденностью, в том числе и это. Но главное, чтобы игра была хорошая, верно?

.EXE: Точно. Тем более жанр — поле непаханое. Кстати, расскажите, как появилась идея делать именно онлайн-ориентированный тактический шутер?

Т.В.: Ну, как это часто бывает, сначала мы собирались делать что-то совсем другое. Хотели взять за основу старую добрую Carrier Command, которая, если помните, родом с Atari ST и Amiga. Ровно в тот момент, когда мы решили основательно расширить и детализировать игровой мир, пришло понимание, что тактический шутер с множеством вооружения и техники подходит как нельзя лучше. В ту пору проект еще носил название Stealth Mission Force...

.EXE: Ваша предыдущая игра, Panzer Elite, была довольно хардкорной, и многие новички обломали о нее зубы. А как обстоят дела с реализмом в Söldner?

Т.В.: Вот и нам показалось, что Panzer Elite вышла немного более хардкорной, чем следовало бы... В Söldner мы стремимся оставить планку реализма на не менее высоком уровне, не давая юнитам никаких поблажек, но управление хотим упростить до максимума. Здесь на помощь приходит серьезная физическая модель, тесно связанная с ИИ, который в свою очередь очень чутко реагирует на действия пользователя, управляющего процессом через стандартный интерфейс 3D-шутера... Что касается вертолетов и наземной техники, все это уже работает, а вот над самолетами еще предстоит потрудиться.

.EXE: Размах полномасштабных военных действий требует мощного технического сопровождения. Что вы можете сказать о графическом движке?

Т.В.: Мы решили делать свой движок... Причина — ориентация большинства коммерческих «моторов» на закрытые пространства, что нас никак не устраивало. Наша разработка базируется на DirectX 8.1, поддерживая, впрочем, и некоторые функции DirectX 9, поэтому обладатели самых последних графических акселераторов в обиде не останутся. Интерфейс движка доста-



4

точно прост, в силу чего программировать Söldner легко и приятно. Также мы используем стандартные форматы файлов: это облегчает жизнь не столько нам, сколько создателям будущих модов. Движок способен успешно визуализировать горизонт, отстоящий на 20 километров, для, скажем так, пустыни, ну а местность с высокой детализацией можно будет обозреть в радиусе 3-4 км. Далеко не все «пушки» стреляют так далеко, поэтому упереться в цифры нам еще не пришлось. Из прочих вкусностей: реалистичные тени, вертексные шейдеры, а также мультитекстурирование, работать с которым моддерам будет проще простого. А еще мы очень гордимся возможностью использовать так называемую составную структуру анимаций персонажей. Никакого Motion Capture, чьи данные очень долго приходится доводить до ума. Мы привык-



5



уже смогли решить эту проблему.
.EXE: И тем не менее в первую очередь вы ориентируетесь на сетевые баталии. Еще одно новшество, о котором мы не можем не спросить, — CMM (Customizable Multiplayer Modes). Приведите, пожалуйста, несколько примеров, чтобы мы поняли, как это работает.
T.B.: CMM родилась, когда мы сели в круг и составили список всех режимов многопользовательской игры, которые хотелось бы увидеть в Söldner. Стало понятно, что есть три или четыре базовых набора правил, от которых и происходят все остальные типы игры. Возникла идея: а почему бы не разрешить игрокам самим решать, что, с какой и на какую базу надо умыкнуть, кого застрелить и как при этом должны вести себя таймер и фрагометр? Для настройки будут доступны десятки параметров. Скучать не придется.
.EXE: Термин «тактический шутер» подразумевает наличие удобной и быстрой системы коммуникаций между игроками. Как она будет выглядеть в Söldner?
T.B.: Кроме того, «тактический» — это когда вы не можете подпрыгнуть с тройным переворотом и в полете отстрелить голову врагу в километре от вас, правильно я понимаю? (Смеется. — **Прим. М.Б.**) Что касается координации действий: мы используем проверенные временем военные команды, проверенные временем способы их отдавать... Однако придумали кое-что доселе невиданное, а именно визуальное сопровождение приказов: на экране товарища по отряду будет отображаться вся информация о цели, которую вы приказали ему атаковать. Жизненно важную роль играют командиры, координирующие командную игру, но мы об этом ни слова не говорили. Пока секрет.
.EXE: Остаться равнодушным к просто заоблачному количеству доступной в игре техники мы не можем. Неужели каждую боевую единицу можно будет оседлать? И (главное!) КАК игрок будет управляться со всей этой машинерией?
T.B.: Все 70 видов боевых единиц будут полностью управляемы. Каждый агрегат, будь то самолет или джип, наделен несколькими характеристиками (скорость, надежность, огневая мощь и т.п.). Вам не придется колдовать над клавиатурой, чтобы использовать зенитный комплекс «Тунгуска» по прямому назначению, — все делается при помощи нескольких клавиш. Так, например, одна кнопка будет отвечать как за переключение ракет в самолете, так и за режим стрельбы из М-16.
.EXE: Вот уж точно не хардкор. В таком случае надо думать, что добрую порцию реализма внесет умопомрачительный физический движок. Он ведь у вас есть, так?
T.B.: Мы используем физмотор ODE, это open source-разработка, очень и очень мощная. На плечах этого чуда лежат столкновения бронетехники, обсчет траектории полета гранат и ножей. Даже брошенный вами на землю автомат будет сползать с горки в прекрасной гармонии с законами физики...
.EXE: Автоматы — это замечательно! Мы слышали, в

ли создавать реалистичную анимацию ручной и только ручной работы. Персонаж в Soldner сможет бежать, повернув туловище вполоборота и ведя огонь по цели, и при этом свободной рукой указывать товарищам по команде. Итого получаются три различные анимации в один период времени. Результат выглядит очень впечатляюще.
Но самая главная особенность — возможность разрушить все постройки до последнего кирпичика, перекопать ландшафт воронками от взрывов и, что принципиально, успешно и быстро синхронизировать все это в сетевой игре.
.EXE: О последнем, пожалуйста, подробнее! Мы знаем, что ваша технология называется ADS (Advanced Destruction System) и... больше ничего. Будет ли это похоже на небезызвестный Red Faction Geo-Mod? Можно ли будет разрушить «до последнего кирпичика» не постройку, но весь уровень, как, например, в будущем стратегическом хите Operation: Silent Storm от «Нивала»?
T.B.: Недостаток Geo-Mod был в том, что разрушить можно было только заранее определенные участки уровня. Наша ADS позволяет уничтожить абсолютно любой объект, вне зависимости от его расположения и типа. Мы не заменяем модели новых зданий моделями поврежденных (исключение составляют разные декоративные мелочи вроде бочек) — разгром происходит кирпичик за кирпичиком, как если бы вы играли с конструктором «Лего». Кстати, отобразить разрушения на экране не составляет особого труда. Заставить технологию правильно работать в сетевой игре — вот что по-настоящему непросто.

За рулем

.EXE: Очень привлекает внимание скромная строчка о нелинейной кампании. Не любите простых решений?
T.B.: Такие игры, как Mercenary или Gunship 2000 построены на динамических кампаниях, — это работает, причем очень неплохо. Правда, при этом важно избежать появления в кампании двух однотипных миссий подряд, но мы, кажется,

Söldner их будет немало. А также пистолетов, гранатометов и прочего, успевай хватать — и в бой. Поэтому очень интересно, используете ли вы классы? Или любой военфельдшер может взвалить на плечо базуку и пойти на вражеские танки?

T.B.: Классы мы, признаться, ненавидим. Вместо них используем систему слотов (нечто похожее вы видели в Counter-Strike). Можете присвоить любое обмундирование, которое придется вам по душе, будь то сбруя пулеметчика, командирский чемоданчик или торба медбрата. В любое удобное для вас время и не жертвуя любимой штурмовой винтовкой.

.EXE: Скриншоты, доступные в Сети, большей частью демонстрируют печальное природы увяданье. Будут ли закрытые пространства?

T.B.: 95% игрового времени игроку придется дышать свежим воздухом. В тесных помещениях ведь не полетаешь на истребителе, верно? Может быть, потом, когда Söldner выйдет и станет популярен, мы добавим десяток бункеров.

.EXE: В прошлом вы работали для Atari и Amiga. А как относитесь к отличным от ПК платформам сейчас? Увидит ли Söldner свет на современных консолях?

T.B.: По правде говоря, их мощности не хватит для нашей игры. Текущее поколение консолей страдает от избытка игр с ущемленным геймплеем (не считая таких звезд, как Grand Theft Auto 3, конечно). Портировать можно, но придется отказываться от концепции «одна карта — один большой мир» или идти еще на какие-нибудь уступки, а это не вариант. Но, не скрою, очень хотелось бы запустить Söldner в Xbox Live со всей его необъятной аудиторией.

.EXE: Не секрет, что просто выпустить в мир онлайн-ориентированную игру недостаточно. Требуется постоянная поддержка пользователей, нужно нянчиться с комьюнити и потчевать игроков все новыми видами оружия, картами. Какими событиями будет наполнена жизнь Söldner после релиза?

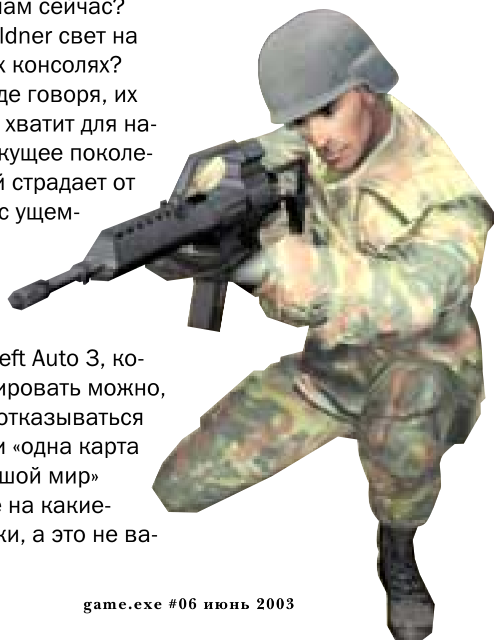
T.B.: Мы рассчитываем проводить еженедельные апдейты. Возможен аддон, но загадывать пока рано, ведь сразу за выпуском игры наверняка последует работа над патчами... Но мы очень надеемся избавиться от основных багов во время закрытого тестирования бета-версии, которая уже почти собрана и работает. И скоро...

.EXE: Насколько скоро? И будет ли демо?

T.B.: Как только бета-тестеры дадут добро. Вы ведь знаете, что тестировать многопользовательские игры — та еще каторга.

.EXE: В таком случае — удачи!

Интервью вел Михаил Бескакотов.



Принц и Мехнер

В том, что Prince of Persia практически невозможно перенести в полное «три-дэ», не покалечив при этом ту или иную конечность легендарной игры, убедились уже все, кто хоть немного знаком с индустрией КИ.

Припев

Говоря простыми словами: Tomb Raider был гораздо лучшим Prince of Persia, чем его официальный полуремейк-недосиквел Prince of Persia 3D, а уж персидский принц из Лары Крофт, сами понимаете, просто никакой. Тем удивительнее выглядит поведение Ubi Soft, которая не только выкупила (вероятно, на время) у отца этой классики права на создание нового Prince of Persia, но и подрядила на работу свою монреальскую студию, которая от самого Мехнера получила ласковый эпитет «молодежжжь».

Работы над Prince of Persia: Sands of Time (ничего, что я вот так панибратски, без битья в барабаны и истеричных воплей «Принц вернулся! Потрясающий принц Ала Абабуа!»?) ведутся с мая 2001 года, то есть ровно 24 месяца и, вероятно, пару-тройку дней. Мехнер же был приглашен на смотрины первого технологического демо ближе к осени и, по его собственным словам, оказался начисто «blown away» увиденным.

Причины

Продюсер игры Яннис Маллат утверждает, что к участникам проекта предъявлялось несколько требований: 1) необходимо полностью пройти две первые части Prince of Persia («А как же третья?» — спрашивают у Янниса журналисты. «В качель третью», — отмахивается тот); 2) от корки до корки прочитать «Тысячу и одну ночь»; 3) до потери пульсации насмотреться фильмов подобной тематики. Искренне надеюсь, что мультфильмы — в особенности блистательный «Аладдин» — попадают в эту категорию.

Чем же молодняк смог так поразить умудренного годами и собственной славой игрового дизайнера? Уж точно не модифицированным движком аркады Project BG&E. Справедливо рассудив, что успех Prince of Persia покоится на трех китах — анимации персонажей, сворд-файтинге и дизайне уровней, — монреальцы форсировали проработку именно этих направлений и, как выяснилось, не зря. Более того, Дж. Мехнер, чья должность в этом проекте звучит примерно как «главный консультант», лично следит за целостностью игрового мира и самым непосредственным образом влияет практически на все элементы игры, начиная с заставок (здесь очень поможет опыт The Last Express) и заканчивая внешним видом Принца, который за время игры должен превратиться из





1 Несмотря на то что разобрать здесь хоть что-то довольно трудно, можно предположить, что какой-то враг-неудачник рассыпался на кусочки. Ату его!

2 Удар ногой выглядит достойно, хотя разные мечи в руках Принца вызывают законные вопросы. Означает ли это, что в процессе игры можно будет подбирать все более и более совершенное оружие? Является ли голубое свечение признаком магических свойств?..

3 Толстяка с дубинкой проткнули так, что меч показался из спины. Обратите также внимание на антураж — пальмочки очень милы.

Prince of Persia: Sands of Time

www.prince-of-persia.com
жанр: 3D-аркада
дата выхода: 4 квартал 2003 г.
разработчик: Ubi Soft Montreal (www.ubi.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)



наивного юноши в сурового и беспощадного бойца.

Догадки

Будем честны, сейчас достоверная информация о Sands of Time исчерпывается описанием сюжета, который на страницах журнала пересказывать как-то не хочется (для уяснения того, что в нем фигурируют обязательный коварный визирь и опасные для всего сущего Пески Времени, большого ума не надо). О том, чем же так хороша местная анимация (поговаривают, правда, что даже волосы на голове Принца будут характерным образом топорщиться и шевелиться) и для чего девелоперы в свободное от работы время смотрят фильмы с Джетом Ли, можно лишь догадываться.

Михаил Судаков.

P.S. Буквально за пару дней до сдачи этого текста Ubi Soft, ранее дразнившая народ скриншотами без единого намека на персонажей, опубликовала пять картинок с Принцем в главной роли. Светящиеся в темноте мечи, зверское выражение лица касатика, характерные стойки на одной ноге — пожалуй, из файтинг-сцен Prince of Persia действительно может что-то получиться. А вот что касается остального... С выводами лучше повременить.



Как Бэтмэн

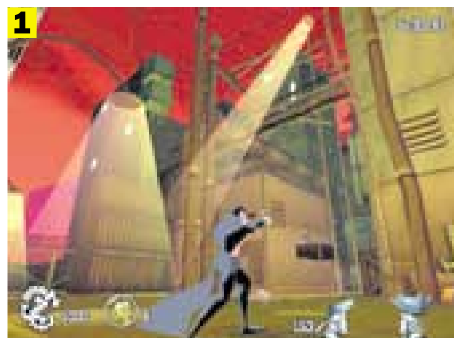
Мультяшной игрой в наше неспокойное и полное потрясений время не обзавелся разве что самый ленивый или недальновидный издатель.

Богатство выбора

Вот Nintendo шокирует поклонников одного из старейших игровых сериалов Zelda, сначала побаловав их графически совершенным демо-роликом, а затем показав ранние скриншоты, выполненные по технологии cel-shaded. Следом выступает Sega, которой приспичило сделать в cel-shaded третью часть кровавой House of the Dead. Nintendo доводит дело до конца и пожинает плоды в виде 600000 предварительных заказов, а Sega пугается, возвращает на место «обычный» движок и довольствуется 6,5 тыс. проданных в первую неделю копий. Выводы делают даже самые непроходимые.

Под личиной «новой игры с мультяшной графикой» скрывается обыкновенный то ли шутер, то ли слэшер, то ли вообше beat'em up от известно какого лица. Креативные шведские парни из Idol FX описывают свое порождение более чем оригинально: «Джон Ву митс мультик про Бэтмэна». И никаких гвоздей! Под «Джоном Ву» подразумевается наличие огнестрельного оружия, дурная манера протагониста занимать обе руки пистолетами и уже привычное slo-mo. Банальщина.

С «колюще-режущим» еще проще: Drake поставляется без батареек, но с солидным запасом ударов, комбо и прочих красивостей. Похоже, никаких сюрпризов вроде росомахиных (см. рецензию на X2: Wolverine's Revenge) страйков не предвидится, что откровенно печалит. Тупо подкладывать игроку одного врага за другим — это понятно, привычно и даже не стоит упоминания. А вот заставлять чехвостить своих недругов ОДНООБРАЗНО — сущее преступление.





1 Пусть с полигонами и текстурами в Drake не очень, зато мультяшный стиль выдержан.

2 Кадр просто шикарный: мало того, что Дрейк с противником зависли в воздухе что твой Нео с агентом Смитом, так еще и эта надпись «RATATA-TATA!»...

Лучше так

Но — внимание на экраны. Вторичные и постылые поодиночке, в единении обе запчасти Drake просто обязаны дать джазу. Это все равно как если бы парящий в замедленном движении Max Payne вытащил вдруг из кармана меч и с глубокомысленным воплем «аргх!» начал задорно им размахивать. Или представьте себе такую картину: уставший от «сворд-файтинга» рыцарь из Blade of Darkness вдруг облегченно вздыхает, берет в руки шотган и по-отечески улыбается подходящей своре гоблинов.

Для чего при сложившемся раскладе нужна анимационная графика — см. выше. Логика разработчиков в случаях, подобных нашему, проста: если это есть у Sega, Nintendo и Ubi Soft (шутер XIII, помните?), то пусть будет и у нас. Так уж точно заметят. В актив Idol FX, основываясь на свежих впечатлениях от пяти скриншотов и ровно одного видеоролика, можно записать четкие контуры персонажей и прочих объектов (та же XIII от знаменитых рэйманофилов грешит неакуратными, жирными черными линиями, которые противны эстетствующему взгляду), пару приятных спецэффектов вроде картинно разлетающегося витража, да на удивление уместные надписи, должные обозначать звуки выстрелов. Как в комиксах, угадали.

Бросив взгляд со стороны, понимаешь: сплошное обезьянничание. Даже необходимость подбирать с пола — нет, не мелочь и даже не пивные бутылки — души отошедших в иной мир врагов скопирована сами знаете откуда. Я при всем том человек не привередливый и к подобным выкрутасам отношусь снисходительно — лишь бы человек был хороший. Впрочем, дам разработчикам бесплатный совет, к которому они, само собой, все равно не прислушаются. Уважаемые, потратьте все оставшееся до релиза время (а это без малого 9 месяцев — срок весьма символический) на рисование текстур. Ибо стыд и позор — при таком-то концепте.

Drake

жанр: Мультяшный экшен

дата выхода: Конец 2003 г.

разработчик: Idol FX

издатель: Majesco (www.majescogames.com)

Михаил Судаков.

Голоса

маша ариманова → *Город* 24
александр металлургический → *В дебрях ASCII* 28
ашот ахвердян → *Четвертый Сокол* 32
олег хажинский → *Планета Крит* 36
господин пэжэ → *Механические рыцари* 40



маша ариманова

Город



Что такое? Новый «Текс Мерфи» от Арона Коннерса (Aaron Conners)? Все детали Full Throttle: Hell on Wheels (www.lucasarts.com/products/hellonwheels)?.. В один месяц родилось столько интересных тем, что кажется, будто мы с вами разбираем не какие-то там квесты. Ролевые игры, а то и автомобильные симуляторы...

Например, мистер Коннерс (рядовой служащий Microsoft) уже целый месяц как открыто рассуждает о том, сколь высоки шансы на появление ОНЛАЙНОВОЙ версии похождений Текса. Не может только, бедняга, решиться, выпускать ли ему единственный эпизод, или сразу же готовить сериал в девяти сезонах (который позже будет аккуратно соскоблен с сетевых скрижалей и уложен в подарочную коробочку) из жизни самого обожаемого частного детектива по эту сторону марсианского меморандума. Неужто у закоренелых одиночек наконец-то отберут их последнее развлечение — квест?

Но что конкретно разумеет наш Арон под словом «онлайновый»? Смотрим. Быстрая перемотка на шесть лет назад: обыск маленьких комнатушек, дремучие диалоги (интерактивные... но я бы на вашем месте не слишком надеялась, что Коннерс и Крис Джонс (Chris Jones) будут сидеть на том конце провода и в реальном времени конструировать остроумные ответные реплики), непрерывный закадровый пересказ. Технологии уровня Under a Killing Moon. Но никаких обширных локаций вроде Розвелла или Чандлер-авеню... «Сетевой сериал позволит нам сблизиться с миллионами пользователей за счет вопиющего торжества истории над геймплеем, — делится тайнами Коннерс. — А как же иначе? Но потом, думается, мы надуем всех обращенных и выправим баланс между методичным обследованием всего вокруг и сюжетным действием до степени The Pandora Directive.» Итак, для Коннерса и Джонса ОНЛАЙНОВЫЙ — это, во-первых, способ распространения продукта. А во-вторых — изящный эвфемизм для примитивного и дешевого прожекта, предназначенного сугубо для выбивания из Microsoft средств на полноценный сиквел к Overseer.

Я бы на вашем месте не слишком надеялась, что Коннерс и Джонс будут сидеть на том конце провода и в реальном времени конструировать остроумные ответные реплики...

Так что речь все-таки не о них, любимых. Не знаю, взбредет ли в светлые головы LucasArts прикрутить многопользовательский режим к Full Throttle 2 (с них станется... уже сейчас Бен — герой трехмерного файтинга!), но Hell on Wheels (ха!) все-таки не единственный замшелый метеорит из вселенской классики, грозящий рухнуть на нашу планету в 2003-2004 годах. Zork? Нет, не его номер (хотя, говорят, некоторое подозрительное шевеление в кулуарах постоянного издателя наблюдается). King's Quest? Тоже мимо (даром что после выхода неофициального ремейка число распроданных копий богомерзкой Mask of Eternity возросло на целых семьдесят тысяч!). Myst? Как же, как же, вы ведь помните, как на давней E3 Ubi Soft и лично Рэнд Миллер (Rand Miller) грозились подарить неблагодарному человечеству первый ОНЛАЙНОВЫЙ квест?

Нечто, ранее известное под ласковыми именами Dirt, Mudpie, Parable и собственно Myst Online, как-то незаметно трансформировалось в Uru: Online Ages Beyond Myst (http://uru.ubi.com). «Уру», по словам папаши Миллера, — старейшее слово, означающее «город». Место, где собираются (и, ве-





▶«Мист» никогда не сможет избавиться от характерных ступенек и мостика через полную радужной форели речку Спокан. Часовая башня, колоннада, гондолы... Ну, вы знаете метод Cyan! (Здесь и далее картинки из игры Uru: Ages Beyond Myst.)

▶Человечек в джинсах и футболке ухитряется изгадить даже такой величественный пейзаж. Даром, что заметен только в мощную лупу... Что им стоило позволить бета-тестерам носить более архаичные одеяния? Я не требую кольчуг и мантий... Ну хотя бы робы какие-нибудь!

роятно, недурственно проводят время) люди. Эх... Пять лет каторжного труда в области дизайна лесов, полей и рек, побежденное-таки голосовое общение в реальном времени, плюс какая-то не особенно проясненная возможность изменять окрестные ландшафты по желанию игроков... «Изменение» здесь ключевое слово — планировался постоянный перевод сюжетных стрелок, обновление миров, загадок и даже максимального размера партий (при определенных условиях такая «партия» могла числить в своих рядах все того же единственного изначального игрока). Серьезная штуковина, твердо намеченная к релизу в третьем квартале с.г. Закрытое бета-тестирование стартовало аж в январе (всем тестерам Cyan (www.cyanworlds.com) депешей-молнией присваивала звание «первооткрывателей»)... Но по странной иронии разительные изменения в Uru начали происходить еще до того, как пробудились к жизни первые серверы с постигшими радость свободного обмена спойлерами (знаниями) мистопоклонниками.

17 апреля пресс-релиз от Ubi Soft (www.ubi.com) отозвался о проекте как об Uru: Ages Beyond Myst. Упс! Опечатка? Да нет, 18 числа официальный сайт Uru, равно как и официальный сайт Cyan, исправно сменил вывеску. Слово «онлайн» (вокруг которого Миллер вот уже почти семь лет городил огород) бесследно и таинственно исчезло. Прежде чем обезумевшие фэны отрядили, скажем, Текса Мерфи на поиски утраченного смысла жизни, последовало исчерпывающее разъяснение публикатора. Радуйтесь! Новый Myst останется полнокровным одиночным, подчеркнуто оффлайновым развлечением, ребята! За что боролись?! Миллер, надо отдать ему должное, сражался как лев. Основной аргумент издателя был прост: земной шар еще недостаточно опутан оптоволокном, слишком многие потенциальные клиенты все еще сидят на допотопных модемах. А запросы у разработчиков таковы (вы RealMYST 3D видели?), что модемами дело никак не решится. Еще одной тревожной сигнальной ракетой оказался проведенный обеспокоенными публикаторами опрос по электронной почте: покупать MMO-квест за рекомендованные $49.99, да еще приплачивать 10 баксов в месяц на правах абонентской, реципиенты (владельцы выделенных линий!) решительным образом отказывались. Окупится ли процесс, Рэнди? Как разойдется тираж, Рэнди? Но Миллер оставался непоколебим: только монструозные системные, только выделенное соединение, только онлайн.

По странной иронии изменения в Uru начали происходить еще до того, как пробудились к жизни первые серверы с постигшими радость свободного обмена спойлерами мистопоклонниками.

В итоге онлайновый режим, мягко говоря, задвинули. Он выпал из заглавия и стал вызывающе опционален. Если верить тому же официальному сайту, каждый сполна вкусивший традиционной одиночной кухни при желании сможет несколько расширить свой экспириенс, подписавшись за весьма скромную сумму на эфемерные «онлайновые бонусы»... Какие именно — окутано мраком. Но первоначальной идеей вечно меняющегося океана сетевых загадок здесь и не пахнет. Одиночный режим? А при чем тут то самое «уру»? Где здесь обещанный город?..

Что же сулили нам пылающие буквы MMOG (massively multiplayer online game) в недостижимом идеале? Интегрировать игроков в некий социум, культуру, заставить коммутировать друг с другом, возможно, наделить умени-





Вот так выглядят самые острые моменты ОНЛАЙНОВОГО квеста. Вдумчивые коллективные посиделки за столом без всяких, заметьте, спиртных напитков и свиных рулетов. Медитация над тайными знаками. Аналог кошмарной кровавой бойни с участием пятнадцати магов, двухсот воинов и ста тридцати драконов из MMORPG.

Старожил, очень похожий на Олега Михайловича Х., готовится к немедленному восхождению к дао.

ем строить новые эры и миры... Каких-либо классов, уровней, очков опыта не обещали, обратите внимание, демонстративно, а все персонажи на картинах до сих пор разгуливают в легкомысленных джинсах и футболках, либо в спортивных курточках от Армани, дабы их случайно не спутали с героями вульгарной MMORPG. Подразумевалась необычайная для квеста сложность, постигать которую предстояло не индивидуальным, но коллективным разумом. Командная интеллектуальная игра! Хоть телевизионное шоу из всего этого устраивай...

...Все персонажи на картинах до сих пор разгуливают в легкомысленных джинсах и футболках, либо в спортивных курточках от Армани, дабы их случайно не спутали с героями вульгарной MMORPG.

Далее. Неминуемо рождаются зубры, проводящие на сервере двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю, триста шестьдесят четыре (по календарной возможности) раза в году. Но они больше не стараются овладеть привычными «экспой» и рудой... Нет, они в немыслимых количествах ловят вещь куда более ценную – ИНФОРМАЦИЮ. Накапливают сведения, чертежи, расшифровывают иероглифы, вырабатывают шлак закономерностей. Без установления контакта с таким высшим разумом преодоление каждого изменчивого мира займет у жалкого червя-новичка недели (мне, скажем, потребовалось около месяца, чтобы в очередной раз неспешно просочиться через все четыре эпохи оригинального «Миста», воскрешая в памяти детали головоломок... а в идеале на обретение финальной белой страницы должно уходить ровно пять минут). Не забудем и главное в квестах – фактор ИСКУШЕНИЯ. Ни в каком другом жанре один небрежно оброненный совет не имеет такого чудовищного значения! Ну как не обратиться за солюшеном к старожилу, щеголяющему «Армани» и горькой мудростью в глазах? Выход один: запретить игрокам, ушедшим в более высокие миры, всякое общение с начинающими микробами. Но тогда, во-первых, исчезнет возможность свободных экскурсий по решенным эпохам (самая, на мой взгляд, привлекательная черта всех «Мистов»)... Хотя, с другой стороны, баннер Cyan обещал безграничные вариации пазлов и бесконечные миры, так что надобность в упоенных возвращениях более-менее отпадает. А во-вторых, зная специфику рынка, следует ожидать неминуемое появление тех самых солюшенов сначала на всевозможных аукционах вместо перекачанных персонажей и уникальных артефактов (последних, как ни парадоксально, в Uru: Online вообще не должно было быть... только индивидуальные станции временного стазиса, где игрок без помех мог разобраться со своими записями. Хоть в Myst и имелись странички, у Riven – журналы и книга, Exile вообще мог похвастаться полноценной инвенторией...), а потом и в свободном доступе на излюбленных народом сайтах а-ля www.gamefaqs.com. Неигровые-то каналы обмена информацией не перекроешь!

Какой вариант остается? Если обратиться к мифологии старых Да'Ни, то легко убедиться, что каждый отдельно взятый член семейства имел свой собственный мир, со своими неповторимыми машинами и подсказками, который остальные могли навещать только на правах гостей, бесплодных призраков. Онлайновый квест с миллионом индивидуальных миров! Вот это было бы... потрясающе.

александр металлургический



В дебрях

Если вы пролистаете предыдущие исторические заплывы в середину прошлого столетия, то обратите внимание на то, что компьютерные игры зарождались в мозгах отнюдь не седовласой и лопатобородой профессуры. В 99% случаев наши обожаемые КИ обязаны своим появлением на свет жизнерадостному, вечномолодому-вечнопьяному студенчеству.

Бстремлении хоть как-то разнообразить нечастые минуты досуга во время ежесуточных бдений за терминалами университетских мэйнфреймов они ухитрялись совершать небольшие чудеса программирования, использовали дорогущее оборудование совершенно не по прямому назначению, ловко обходили «железные» ограничения, и в итоге на свет появлялся очередной микрошедевр. Определенно, студиозусы и мэнээсы — монопольный движитель прогресса.

Наряду с «космическими» блокбастерами Star Trek и Spacewar! большой популярностью в околокомпьютерных кругах пользовалась игра Hunt the Wumpus, написанная в приснопамятный и урожайный 1972 год. Автором затеи был Грегори Йоб (Gregory Yob), перспективный молодой человек, подвизавшийся на кафедре информационных технологий не менее незабвенного Массачусетского технологического института.

«Вумпус-сафари» представляло собой неокуклившуюся до конца (сиречь очень еще примитивную) текстовую адвенчуру, где задачей игрока было выследить некоего свирепого зверя и пристрелить его из... гм... пятизарядного волшебного лука. Несмотря на простоту идеи и общую замшелость используемого оборудования, итоговый результат выглядел весьма любопытно. Выжимая из собственных извилин максимальный КПД, Грегори создал генератор случайных лабиринтов и измыслил множество опасностей, подстерегающих компьютерного охотника. Виртуальные пещеры окрысились на незваных гостей ловушками, западнями и различными неприятными эффектами вроде мерзких летучих мышей. Многие несчастные так и не нашли своего вумпуса, сгинув в бездонных колодцах или сварившись заживо в потоках лавы. Ситуация осложнялась тем, что при каждом перезапуске лабиринт строился заново — а следовательно, ни о каком жульничестве в виде предварительно вычерченных карт и речи быть не могло. Единственное, что могло помочь игроку, — немногочисленные подсказки, появляющиеся на экране терминала. «Вы чувствуете дрожь. Вы слышите шорох. Вы чуете запах вумпуса.» Каждая подсказка — предостережение о неминучей смерти, поджидающей за следующим поворотом. Тварь, шныряющая по лабиринту, или следопыт — кто окажется хитрей?

Выжимая из собственных извилин максимальный КПД, Грегори создал генератор случайных лабиринтов.

Вскоре после появления Hunt the Wumpus произошла очередная микрореволюция. Сообразив, что в одиночку вумпуса выслеживать не особенно весело, господин Йоб (что за дивная фамилия... в России обладатели таких анкетных данных, задразненные однокашниками насмерть, скоропостижно превращаются в Ивановых-Петровых) прикрутил к игре многопользовательский компонент, позволяющий играть в Hunt the Wumpus одновременно с нескольких терминалов. В результате студенты, объединившись в группы, сообща отправлялись в лабиринт за трофеями, где их ждал сюрприз, известный любому современному multiplayer-бойцу: волшебные стрелы убивали наповал не только вумпусов, но и братьев по разуму. О как же ты хитер и сообразителен, Грегори Йоб!..

В университетских кругах игра распространялась подобно вирусу в период эпидемии, «Вумпусами» были заражены практически все компьютеры. Главная причина — универсальность Dartmouth Time-Sharing System, операционной системы, разработанной аж в 1965 году. Под ее управлением работали многие мэйнфреймы, поэтому Hunt the Wumpus без проблем запускалась на системах от совершенно разных производителей и по сей день является утопическим примером многоплатформенности.

ASCII







▶ Мэйнфрейм Honeywall 6180. Внимание, сейчас выскочит вумпус!

▶ Снова мэйнфрейм Honeywall 6180. Охотники внимательно изучают окрестности в надежде найти вумпуса раньше, чем вумпус найдет их.

Благодаря ARPAnet травля вумпусов приобрела всеамериканский характер, и вскоре тварей почти истребили. Но вумпусы не сдавались — они кочевали от мэйнфрейма к мэйнфрейму, оккупировали новые территории и благодаря наследственной хитрости дожили-таки до наших времен. Обязательно навестите их по адресу http://scv.bu.edu/htbin/wcl.

Логическим продолжением развития текстовых игр стала первая в мире адвенчура Colossal Caves, более известная как Adventure. Ее автор, Вилли Кроутер (Willie Crowther), в отличие от многих предыдущих героев, не был ни студентом, ни младшим научным сотрудником, однако — внимание — являлся выпускником незабвенного Массачусетского технологического, этого рассадника компьютерных гениев 70-х. Более того, многие коллеги Кроутера тоже были выходцами из МТИ. Наконец, в распоряжении недавних студентов был один из легендарных холодильников PDP-1, имевший выход в ARPAnet. Сами понимаете, почва для зарождения новых суперпроектов наиблагодатнейшая.

Москва, конечно, строилась не сразу, по кирпичику: на заре своей юности Кроутер был далек от идеи Adventure/Colossal Caves, зато являлся большим охотником до настольных ролевых игр. Истрепав не один комплект справочной литературы по системе Dungeon & Dragons, Вилли решил покончить с книжной проблемой одним махом и создал впечатляющую по своему объему базу данных, которую невозможно было изничтожить физическими методами. Следующий шаг в логической цепочке напрашивался сам: на корпоративном мэйнфрейме появились различные цифрогенераторы и рандомайзеры, облегчающие «настольный» процесс игры. К сожалению, до генератора собственно приключений дело не дошло, и быть бы Кроутеру скромным и малоизвестным компьютерщиком, кабы жена не вытащила его в отпуск.

Художники и композиторы порой находят вдохновение в самых неожиданных и необычных местах. Вилли Кроутер, спасибо благоверной, обнаружил персональную музу глубоко под землей, в Кентуккийских мамонтовых пещерах — именно туда увлекла его супруга, спелеолог-любитель и просто бодрая девушка.

Вилли Кроутер обнаружил персональную музу глубоко под землей, в Кентуккийских мамонтовых пещерах.

Прогуливаясь по каменным закоулкам, Вилли то и дело натыкался на останки мамонтов, проникался величием сталактитовых колонн и пропитывался тысячелетней пылью. В очередной раз набив шишку на лбу о низкие пещерные своды, он наконец сообразил, насколько же это интересно — прогуливаться по древним каменным пещерам, и, вернувшись из отпуска, принялся за недетскую работу над игрой. Так Colossal Caves получила путевку в жизнь. Десятки разнообразнейших локаций толклись в голове удачливого женатика, дожидаясь своей очереди на выход, отсутствие какой-либо графики компенсировалось щедрыми описаниями местности, а управление осуществлялось вводом осмысленных фраз (на английском, конечно). Выбраться из пещер Кроутера было непросто, а попасть туда — очень даже легко, поскольку любой желающий мог заполучить Adventure/Colossal Caves в свои загребущие объятия посредством ARPAnet.

Несмотря на живость студенчества и прочих околокомпьютерных товарищей, следующая текстовая адвенчура появилась лишь пять лет спустя после Colossal Caves и называлась Zork. Да, это тот самый незабвенный «Зорк», пращур жанра interactive fiction и, по совместительству, один из древнейших квестовых сериалов. Для вас, видимо, не будет большим сюрпризом новость том, что авторами Zork I являются двое студентов Массачусетского технологического. Их звали Дэйв Леблин (Dave Lebling) и Марк Бланк (Marc Blank) — запомните эти имена! Как и Вилли Кроутер, оба были заядлыми РПГ-фэнами, писали базы данных по D&D-литературе, с удо-

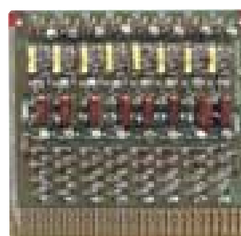


▶Следующий из мэйнфрейм-заповедников. В комоде слева находится процессор, в шкафу справа — оперативная память. Все 36 бит. Все вместе — Zork I.

вольствием гвоздили врагов в Spacewar!. Помимо прочего, они разрабатывали аркадную графическую игру Maze, где игроки должны были бегать по лабиринту и незлобиво постреливать друг в друга.

Инфантильный Maze ушел в небытие, когда товарищи наткнулись на Adventure. Их ждал шок: игра, где в кои-то веки нужно думать, соображать, экспериментировать! Одолев творение Кроутера, студиозусы возжелали создать нечто похожее, но в несколько раз лучше, — и принялись за работу. Дабы ускорить процесс игропроизводства, они пригласили в команду Тима Андерсона (Tim Anderson) и Брюса Дэниэлса (Bruce Daniels), и уже вчетвером принялись за главное дело своей жизни — создание великой подземной империи Zork.

Долгими массачусетскими вечерами компаньоны колдовали за консолями университетского PDP-10: забыв об окружающем мире, они творили с нуля свой собственный: придумывали сюжетные повороты, многообразные ужасы зорковщины, усложняли и без того непростые игроцкие задачи. Выпущенный в люди в 1977 году, Zork I не имел достойных конкурентов и потому был обречен на любовь просвещенных масс. Студенты и профессора ломали головы над текстовыми пазлами, на ощупь выискивали пути к следующему повороту сюжета и — что немаловажно — делились с разработчиками своими идеями по улучшению существующей версии игры. Финал сказки известен всем: Марк, Дэйв и примкнувшая к ним группа студентов-энтузиастов объединились под легендарным ныне лейблом Infocom и продолжили свои бдения у терминалов. Zork обрастал новыми подробностями, локациями и деталями, вариативность прохождения росла, а счастье в глазах зоркопроходцев множилось. Последний элемент текстовой мозаики был водружен на свое законное место в 1979 году, и финальный вариант игры, раздобревший до (страшно подумать) полутора Мбайт, был отправлен в победоносное путешествие по ARPAnet.



▶Где-то здесь, на одном из элементов платы, находится выход из Colossal Caves. Найти его совсем непросто...

Пока суд да дело, на свет появились первые микрокомпьютеры и принялись отвоевывать себе место под лампами накаливания. Оценив перспективность новых технологий, многие разработчики поспешили перенести свои игры на тогдашние ПК. Не захотела стоять в стороне и Infocom: сотрудники компании всерьез озаботились портированием Zork на персоналки. Трансакция осложнялась младенческой немощью ПК — ни один из них не мог тягаться мощью с PDP-10, и потому Zork подвергся свирепой стрижке, был посажен на жесткую диету и заметно потерял в весе.

Дабы упростить собственную жизнь и одним махом прибить всех зайцев в округе, инфокомовцы разработали универсальный язык программирования — Zork Implementation Language — и заново переписали с помощью него игру. Затем под каждую (!) модель ПК был разработан эмулятор, с помощью которого можно было запускать игру и наслаждаться процессом.

Разобравшись с программной совместимостью, Infocom ринулась на поиски издателя своего детища и сошлась с конторой Visicorp. Союз оказался удачным — Zork разошелся миллионным тиражом и впоследствии обзавелся десятью наследниками. Infocom же выпустила еще 35 игр и прочно утвердилась в анналах и на скрижалях. ◘

ашот ахвердян



Четвертый

Легенда, в которую верится с трудом, гимн невероятному упорству и человеческой бескорыстности. Falcon 4. Пройдя через большие надежды и жестокие разочарования, через страшный гнев и верную любовь игроков, Falcon 4 оказался венцом реактивного жанра, удивительной и глубочайшей игрой, о которой не каждый слышал и которую мало кто видел.

Falcon 4 создавался как симулятор многоцелевого истребителя F-16 Falcon, находящегося на вооружении ВВС США и оснащенного двигателем P&W F100, РЛС Westinghouse AN/APG-68, навигационной системой Honeywell H-423 и пр. и способного нести на борту управляемые ракеты «воздух-воздух» AIM-9 Sidewinder, AIM-120 AMRAAM, «воздух-земля» — AGM-65 Maverick, AGM-88 HARM, AGM-84 Harpoon. Falcon 4 оживляет сухие данные ТТХ так, как не может это сделать ни одна другая игра. Время, проведенное здесь, впитывается в подкорку, и потом, когда взгляд падает на знакомое обозначение, на сетчатке возникает неясный след из пережитого прошлого, водоворот из тысяч воспоминаний, слишком коротких, чтобы выхватить их из волны. Да, AN/APG-68...

Сегодня в Falcon 4 можно управлять самыми разными самолетами, будь то F-15, A-10, Су-27 и прочие, но самым проработанным является, конечно же, собственно F-16. «Командование» этим маленьким (15x10x5 м) миром — дело нешуточное, как и любое управление миром. Приборная панель современного реактивного самолета — такой же символ недоступных простому человеку знаний, как и покрытый вековой пылью том с начертанной на ветхих страницах мудростью древних алхимиков. Но стоит окунуться в общение с бортовыми системами самолета, как оказывается, что романтический образ пилотирования столь же далек от реальности, как и обычная химия от поисков философского камня.

Там, где мерещится магия, правит бал рутина.

Там, где мерещится магия, правит бал рутина.

Выберите старт «с трапа» — и миссия начнется в тот момент, когда пилот вошел в кабину, повесил плащ на крючок, запер дверь и сел в кресло. Все приборы выключены, вы смотрите в слепые глаза мультифункциональных дисплеев, а вокруг — 20 тонн безжизненного металла. С этого момента и до того, как вы подниметесь в воздух, вам предстоит проделать порядка полусотни манипуляций (всегда одних и тех же), а весь процесс займет в идеале около 10 минут. К счастью, большинство операций (это касается симулятора в целом) можно выполнить, щелкая мышкой на соответствующих тумблерах кокпита, поэтому заучивать десятки (или даже сотни) клавиатурных комбинаций не придется.

Прежде всего включаем стояночный тормоз, подаем питание в первичную сеть, включаем питание бортовых огней, затем сами бортовые огни, подаем топливо, переводим топливные насосы в нормальный режим работы, резервный генератор и регулятор воздушного давления в кабине — в нормальный режим, ручку двигателя слегка от себя, перемещаем гидростартер в режим «start 2», смотрим на индикатор оборота двигателей, доводим обороты до 20 процентов, двигаем РУД дальше, до 50% (в этот момент должен автоматом отключиться гидростартер), отключаем ограничитель хода РУД, доводим РУД до 70 процентов (давление масла приходит в норму), переводим РУД в нейтральное положение. Итак, двигатель запущен, можно переходить к приборам... До взлета еще далеко.

Ошибки в стартовой процедуре могут грозить немедленной смертью: скажем, вы слишком сильно стронули РУД, стояночные тормоза автоматически выключаются, самолет начинает двигаться — и врезается во впередистоящую машину командира. Миссия завершилась за 10 минут до своего начала. Ошибки грозят крахом и потом, в середине миссии, когда внезапно аукается то, что пилот, к примеру, не включил управление автоматической системой постановки активных помех. Ляпы, впрочем, могут пройти и незамеченными: да, вы забыли включить GPS, но правильно откалиброванная инерциальная навигационная система (а на полную калибровку уходит около 8 минут) во время полета не накопила большую ошибку, поэтому самолет прилетел примерно туда, куда хотел пилот, а вовсе не... А еще можно попробовать забыть запитать точки подвески.

Само собой, после старта управление империей не прекращается. Процедуры, подобные вышеупомянутой, ждут летчика и после взлета, и на входе в воздушное пространство противника, и на выходе из него, и т.д. А ошибки

Сокол





▶Вам эта ручка ничего не напоминает? Правильно, HOTAS Cougar копирует именно F-16-девайсы.

▶Лучше задержаться немного на этой странице, иначе есть риск оказаться в Затруднительном Положении.

по-прежнему чреваты: не щелкнули вовремя тумблером ограничителя перегрузок САУ, в результате самолет не позволил пилоту сделать резкий вираж и получил ракетой в хвост. Впрочем, даже в этой игре смоделированы далеко не все системы самолета. Скажем, некоторые режимы работы авионики засекречены (так и написано в мануале), а потому их и нет. Также не имитируются некоторые ненужные для игры системы – например, переключатель режимов работы кондиционера. Или вот слева от пилота, рядом с тумблером GPS, есть тумблер, над которым написано «MAP». Что он делает, неизвестно, а потому его работа не моделируется. А значит, есть куда развиваться.

Новичок, пришедший в эту игру из любой другой, первую неделю (как минимум) будет гораздо больше читать, чем летать. К счастью, здесь есть все, чтобы облегчить ему стадию обучения: десятки толковых тренинг-миссий, хорошо написанный мануал, в целях улучшения усвоения приправленный байками из жизни настоящих авиаторов... Есть даже интерактивное flash-приложение – тренажер по предполетным процедурам (см. на нашем DVD). Но, несмотря на все это, степень легкости освоения игры, так называемую «кривую обучения», впору переименовывать в «вертикаль обучения». Наверное, не каждый отзовется обо всем этом словом «интересно».

Чистая медитация.

Здесь, где правит бал рутина, сильнее мерещится магия.

Новичок, пришедший в эту игру из любой другой, первую неделю будет гораздо больше читать, чем летать.

Помимо собственно симуляторной части, игра-претендент на звание венца жанра должна обязательно иметь динамическую кампанию – таково безапелляционное мнение сообщества. И в Falcon 4 она есть. Конечно, не обошлось и без привычных «особенностей» динамической кампании: то случаются «тихие» патрули вообще без контакта с врагом, то вас направляют на выполнение совершенно самоубийственных миссий, когда вы на пути в другой конец Корейского полуострова (и все ради какой-нибудь незначительной цели) должны пролететь насквозь мелкое сито вражеских ПВО и ВВС. К счастью, в любой момент времени заданий предлагается немало, и у нас есть возможность выбора. Выбирать надо часто (а кампания идет в реальном времени) – чтобы ваш личный рейтинг не страдал, надо уходить на боевое задание каждые два часа времени игрового (впрочем, последний параметр можно настроить по собственному желанию). Знаете, сколько выходит боевых вылетов в месяц игрового времени?

Довольно интересна схема влияния действий игрока на общий исход кампании. Кроме довольно очевидных последствий (разбомбил мост, танковая колонна не прошла, бабочка, Рей Брэдбери), есть менее явные: так, выполнение или же провал миссий влияют на рейтинг игрока. Рейтинг X может быть числом от «минус 20» до «плюс 20», и от него зависит частота попаданий союзниками по врагу! А соответствующий коэффициент вычисляется по формуле (X+20)/20. То есть при вашем 10-балльном рейтинге союзные войска уничтожают цели в полтора раза чаще. А вот с рейтингом «минус 20» соратники перестают поражать цели вообще. Реализм? Зато какой отличный стимул выполнять задания!

Вот так Falcon 4 удивительно сочетает максимальную реалистичность внутри полета и определенную игровую условность вне его. В целом же получается прекрасная, доведенная едва ли не до совершенства игра.

Между тем, в декабре 98-го, в момент собственного релиза, Falcon 4 был совершенно другой игрой, настолько далекой от совершенства, насколько это вообще можно представить. Игра



▶**Цветные МФД — и глазу приятнее, и пользоваться удобнее — очередная заслуга F4UT.**

могла упасть во время миссии, могла не заметить, что кнопка мыши отпущена после нажатия, собственные же ведомые врезались в игрока (в особо тяжелых случаях могли и полоснуть, то есть обстрелять!), втыкались в землю при посадке, не реагировали на команды, не атаковали цели, AWACS мог не замечать противника до тех пор, пока тот не начнет стрелять в игрока (а без предупреждения от AWACS'а другие самолеты на кружащих врагов внимания не обращали), вражеские бомбардировщики могли пойти в атаку на истребители (а те ведь часто и не реагировали), диспетчеры давали неверное направление на посадку, и даже успешно выполнив задание среди всего этого хаоса, игрок мог обнаружить, что дебрифинг не соответствует реальным итогам миссии.

Как позже признается Джилман Луи (Gilman Louie), продюсер проекта, Falcon 4 разрабатывался в течение всего восьми месяцев в ударном темпе, с целью успеть к рождественским праздникам. Цель была достигнута, и долгожданная, хорошо раскрученная игра была выброшена на прилавки в совершенно некондиционном виде. Так Falcon 4 исчез из мэйнстрима компьютерных развлечений. Однако это, к счастью, не было гибелью — наоборот, именно выход из того пространства, где хорошая игра должна быть простой, и позволил Falcon'у стать тем, чем он стал.

Здесь, где правит бал рутина, сильнее мерещится магия.

После стартового провала последовали долгие месяцы хаоса. MicroProse выпускала патчи, исправлявшие многочисленные старые страшные ошибки, попутно добавляя немного новых, нестрашных. Игроки же, объединяясь в небольшие группы, исправляли буквально все, внося дополнения туда же. Улучшения и изменения авионики, модели повреждений, ИИ, кампании, ландшафта, летной модели, чего угодно следовали одно за другим. Не заставило себя ждать и неизбежное колдовство с официальными и самодельными патчами (какие именно и в какой последовательности ставить)...

Но в 2001 году происходит невероятное: собирается объединенная команда разработчиков Falcon 4 (F4UT), которая подписывает официальный договор с обладателем прав на игру, G2 Interactive. Согласно этой бумаге, F4UT создает единый патч — SuperPAK, который объединяет в себе все имеющиеся к тому времени достижения независимых команд, оставляя разработку новых деталей игры будущим версиям SuperPAK. Среди «принципов разработки» значится: «любые изменения данных в игре должны быть реалистичными и подтверждаться открытыми данными из военных либо гражданских источников, которые должны быть предоставлены менеджменту F4UT и G2». На таких условиях в ноябре 2001-го выходит SuperPAK1.

Так родился новый Falcon 4.

Для того чтобы войти в эту игру, вам понадобится релизная версия Falcon 4, на которую следует поставить последний официальный патч от MicroProse (1.08i2), а уже на него — SuperPAK3. В самом скором времени ожидается и SuperPAK4, то есть разработка не окончена, а значит, постучим по дереву, игра станет только лучше.

Тем временем печальная очередь на сотворение чуда становится все длиннее. Здесь и лебединая песнь ветеранов из Rowan «Битва за Британию», и недавно осиротевшие братья-близнецы Silent Hunter II и Destroyer Command, рядышком примостились Strike Fighters: Project 1 и так и не выбравшийся из разброда пользовательских изменений Fighter Squadron: Screaming Deamons over Europe с его прекрасным движком, о котором так никто никогда и не узнает... К сожалению, пока что на всех золушек принцев не хватает. Но работы в этом направлении ведутся.

Напоследок цитата из журнала Computerworld (#20 за 2000 г.):

«В феврале 1999 года при ЦРУ была создана некоммерческая организация IN-Q-Tel, основная задача которой — инвестирование в компании, занимающиеся разработкой новых технологий. «Руководство ЦРУ полагает, что в настоящее время следует активно развивать информационную инфраструктуру, и намерено оповещать федеральное правительство о соответствующих перспективных направлениях», — сообщил президент IN-Q-Tel Джилман Луи.»

Тот самый, добавим мы.

Таков итог: продюсер Falcon 4 работает на разведку, игроки, которым не все равно, стали разработчиками, и теперь каждый занимается своим делом. Настоящая пастораль, а ведь это лучший жанр на свете.

P.S. Увы, никаких новостей о разрабатываемых Falcon: Operation Infinite Resolve (он же 4.5) и Falcon 5 нет. Ждем.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Механические рыцари



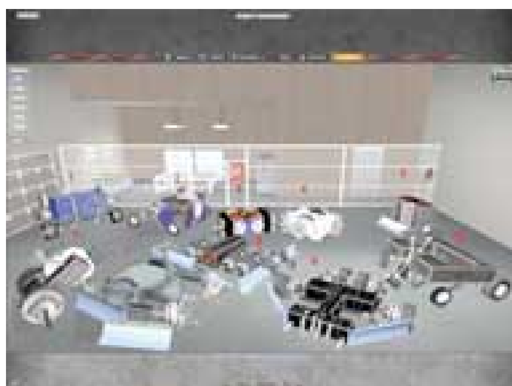
Спираль, по которой развивается этот мир, сделала новый оборот, и рыцари, закованные в латы, сидящие на точно таких же, закованных в латы, лошадях, обзавелись подобающими нашему времени атрибутами, совершенно не изменившись по сути. Отныне у каждого вместо сердца — электромотор (время от времени, после особенно удачного попадания, становящийся пламенным), вместо рук — пневмоцилиндры, а вместо желудка — аккумулятор. Копья и мечи, впрочем, почти не изменились.

Для начала давайте проверим вашу память. Colobot помните? Замечательная игрушечка, обучавшая кого ни попадя программированию поведения боевых роботов. «Если враг впереди, то двигаться вперед и стрелять» — что может быть проще? Почему-то у большинства людей тема роботоконструкторов в играх ассоциируется именно с таким занятием, медитативным и отстраненным. Само собой, ничего зазорного в медитативности нет, но хочется же иногда и повеселее, самому на кнопки понажимать... Неужели ради такого очевидного желания придется вылезать из-за любимого компьютера и отправляться на битву настоящих, железных роботов?.. О, не волнуйтесь! Оставьте серьезным людям их любимые чемпионаты роботов, а сами бегите в магазины и покупайте Robot Arena 2: Design and Destroy, разработанную фирмой Gabriel Interactive и изданную Infogrames. Результат гарантирован: с небольшой поправкой на сетевой лаг вы получите все те же рыцарские ощущения.

Фрезы, циркулярные пилы, вращающиеся лезвия от газонокосилки...

Но для начала любимого робота надо создать. Если в первой версии (демо обеих, само собой, доступно на .EXE DVD #5) зверье собиралось из кусочков, что скучновато, то здесь — полная свобода, рисуй и монтируй что хочешь и куда хочешь. Универсальных рецептов нет: как в настоящих чемпионатах роботов были волны «выигрышных дизайнов», так и в игре можно изобрести десятки типов победителей. Первое, что приходит в голову, — просто поставить моторы помощнее, колеса пошире, клыки поострее, да и врезать сопернику хорошенько. Но, встретившись с противником в виде тонкого клина, да еще и оснащенного специальным устройством для подбрасывания врага, такой «силач» проживет недолго: до первого же столкновения. Спокойно подкатившись снизу, клиновидный удалец подбросит его в воздух и почти наверняка перевернет на спину. Все, чистая победа: враг не может двигаться, а значит — проиграл.

Следующий шаг — использование для разрушения противников суровых технических средств. Фрезы, циркулярные пилы, вращающиеся лезвия от газонокосилки... А можно пойти и дальше: соорудить конструкцию сложной формы, прицепить ее на электромотор помощнее, а на нее навесить пики, топоры, молоты. Заодно она вполне способна выполнить роль «динамической брони» (попробуй, просунь жало сквозь вращающиеся с бешеной скоростью топорики — отрубят и не спросят, зачем ты его туда совал). Единственная проблема для таких роботов — баланс. Его легко добиться, но очень сложно сохранить: отшибут такому красавцу один молот или топор — и все, попытка раскрутить получившуюся кособокую штуковину приводит не к вихрю смертоносного металла, а к тому, что самого робота начинает швырять по всей арене и перекидывать на спину. Хочется большего? Не вопрос: специально для любителей настоящего МЯСА и КРОВИЩИ (ой, МЕТАЛЛА и МАСЛА, разумеется) существует боевая пневматика и электрика. Неспешно взводится, зато мощно бьет. Либо линейно (из пневмоцилиндра выстреливается поршень), либо вращением (взводится пружина и крутит ось). А уж что «на боевом конце» — сами понимаете. Один из самых страшных типов — просто тележка, из кото-







▶ Англичанин по кличке n0_m3RcY собрал всех своих роботов на одной картинке. Я готов плакать от его креативности (зато мои красавцы лучше дерутся).

▶ Челюсти и два боевых молота — отличный метод убеждения. Всего шесть месяцев упорной работы — и чемпион-тяжеловес перед вами.

▶ Классический робот-молотобоец, только в реальной жизни, а не в игре. Носите каску, господа...

рой вверх (или вбок, обычно в двух экземплярах) торчит топор на топорище. Подкатывается такое – и по головушке. Никакая броня подобных издевательств долго не выдерживает – и все, получай топором по микросхемам и отправляйся в электронный рай. Особо продвинутые роботы такого типа используют свой топор или молот, чтобы перевернуться в рабочее положение, если уж их умудрились «положить на лопатки».

Все здесь хорошо, одно только вызывает некоторые вопросы: у роботов ограничен вес. Чем мощнее двигатель или тяжелее топор, тем легче будет броня, чтобы уложиться в отведенный соревновательный вес. Налицо три разряда, в которых положено соревноваться, и стратегия в каждом из них отличается просто кардинально.

Например, соорудить сверхсложные ударные конструкции для самых легких роботов просто не получается, а простенькие слишком уж легко ломаются и не особо повреждают. Именно поэтому большинство «малышей» напоминают знаменитого Eye Pocker («выкалывателя глаз», отлично себя проявившего в настоящих чемпионатах): максимально прочный корпус, довольно шустрые моторчики, часто – скошенные грани, чтобы отводить прямые удары, а главное оружие – одна или две острых металлических палки, торчащие спереди. Удар наносится с разбега, после чего вступает в действие лучшая на свете атакующая тактика кунфу: изматывание противника длительным бегом.

Представители среднего класса заметно более агрессивны: именно здесь и процветает максимально изощренная инженерная мысль, ведь веса еще не хватает, чтобы побеждал самый толстый, зато уже достаточно, чтобы роботы стали всерьез разными и одно техническое решение не имело принципиальных преимуществ перед другим. На место скучных монолитных коробочек, доминировавших в легком весе, приходят причудливые конструкции, и начинается очень интересная мясорубка.

Одно из самых замечательных «орудий» – естественно, собственный вес. Вы видели когда-нибудь настоящий рыцарский поединок? Бойцы разъезжаются на своих бронированных лошадях, тщательно прицеливаются невероятного размера копьями – и вперед, только земля дрожит под копытами и нервные дамы падают в обморок на трибунах... У нас, само собой, жужжат моторы, искрят аккумуляторы, сверкает остриями всякий железный хлам. Удар – и только цифры повреждений полетели в стороны...

А вот выходит самый хитрый: у него копья торчат во все стороны, их много, они острые, а главное – под капотом очень мощные моторы и толстый аккумулятор. Результат – смертельный, независимо от сетевого лага (лично пробовал). Достаточно зажать кнопку, включающую вращение колес в разные стороны (традиционный способ поворота), – и любое касание такого торнадо отрывает то, чем коснулись, наносит массу болезненных повреждений и совершенно не мешает счастливому существованию самого торнадо (ведь то, чем его атаковали, уже благополучно отведено с прямого пути и отброшено в сторону).

Но тут ведь как с носорогом, у которого плохое зрение, но при таком весе это не его проблемы...

Поскольку отдельных лезвий торчит очень много, а вес каждого – минимальный (работает вес самого робота), то потеря одного или нескольких боеспособности не снижает и баланса не нарушает, торнадо вращается, как и прежде. Перевернуть его, разумеется, можно, как и любого другого робота, только какой в этом смысл? Колеса поставлены так, что торчат одинаково с двух сторон, поэтому от переворота на брюхо поведение робота не меняется вообще.

Увы, и на такого красавца есть своя управа, причем не одна. Ударов сверху, к примеру, он все равно боится, так что описанные выше молотобойцы имеют немало шансов. А уж если перейти в класс сверхтяжеловесов, то здесь фантазия роботостроителей



▶Этот красавец, хоть и прост на вид, обладает 10-килограммовым пневматическим тараном. Потому и чемпион в самом тяжелом весе...

для переворачивания врагов, которые это допускают. Результат потрясающий: любой не слишком уверенный в себе полутяж (увы, искусственный интеллект чуток туповат, поэтому с компьютером интереснее всего играть «через класс») просто раскатывается в лепешку, раздавливается о стенку, сбрасывается в яму и запихивается под пламя или тяжеленный молот. Эта штуковина делает то, что хочет, принимая любые ответные удары на броню без последствий. Но, само собой, победить ее (и делать это постоянно, без проблем) — задача не слишком сложная, в самый раз для начинающих.

А уж что «на боевом конце» — сами понимаете.



А вот игроки такое создают... Скажем, существует ультраробот, вся жизнь которого посвящена одному: убивать, причем по возможности одним ударом. Добрая дюжина пневматических цилиндров с пиками на концах закреплены на его переднем торце, а все остальное для пущего страха скрыто под броней. Один удар — вплоть до двух тысяч очков повреждений (для сравнения: типичный компьютерный робот умирает от 4-5 тысяч, а Emergency выдерживает до 9-12 тысяч). Да, малоподвижен. Да, неповоротлив. Но тут ведь как с носорогом, у которого плохое зрение, но при таком весе это не его проблемы...

В экстремуме же народное творчество доходит до невероятного. Берем двигатель, крепим на него крестовину. На нее крепим двигатели, а на них — крестовины. Что на крестовины — сами понимаете, а на них... И только на третьем уровне размещаем на крестовинах уже знакомые топоры. Как бы это помягче?.. Скорости-то складываются... Пробиться сквозь этот вращающийся лес металлоконструкций до маленькой тушки, содержащей, подобно кощееву яйцу, плату управления, почти невозможно, ибо любой удар, который она наносит, по всем законам физики отбрасывает нападающего на пол-уровня, разрубая все, к чему оказался приложен...

Между прочим, физика в очередной раз доказала, что игры на ее основе невероятно интересны. Bridge Builder, Elastomania, SodaPlay — ничего не напоминает? Здесь идея «построй, а затем САМ играй построенным» доведена до упора, но не до абсурда. Именно так, на мой взгляд, и должны выглядеть игры завтрашнего дня: не обязательно придумывать сверхсложную систему, против которой будет биться игрок. Дайте ему мать-природу в виде честной физики — и все получится само собой, в конце концов, ученые уже немало столетий получают чистый кайф, пытаясь постичь ее законы.

Правда, задача эта — не из самых простых. В игре применен специальный движок под названием Havoc, отвечающий за моделирование механики. И этот движок, мягко говоря, не особо хорош. Поставьте побольше пневматики рядом, и — ой, что это? Робот начинает трястись и превращается в невероятное, сюрреалистическое облако запчастей, летающее по уровню. Зацепите отрубленное топорище на полу — и получите обездвиженного робота, на вид совершенно нормального... И такого немало. Но, право же, давайте не будем придираться, лучше затаим дыхание и подождем следующую версию Robot Arena. Или все же заглянем на www.battlebots.com и начнем писать на телевидение? «Дайте нам передачу про драки роботов, как на Диком Западе!!!»

и вовсе разыгрывается, и найти самую лучшую стратегию почти невозможно — каждый строит бойца под себя и свой стиль драки.

Классический страшный соперник — входящий в одну из команд, управляемых компьютером, робот Emergency. Ничего сверхужасного, всего лишь мощные моторы, прочная броня, особенно спереди, для таранов, и пара пластин



▶То ли перочинный ножик на колесах, то ли «открывалка» для банок... Роботы бывают разные, но — лишь бы успешно работали.

олег хажинский



Планета

От Emperor of the Fading Suns остались разлагающиеся комья машинного кода. Мы констатировали смерть, размазывая слезы, дали игре «Наш выбор» и вылили в банку денатурат. Современная наука и беспримерная верность обновили плоть. Душа оказалась бессмертной — шесть лет спустя пришло время начать все сначала.

И вот в очередной раз стало ясно, что технический прогресс и стратегические игры никак, совершенно никак не связаны. Возьмите самые удачные образцы последнего года, из тех, что заставляют вас временно забыть о месте и времени. Вы не найдете там ничего, что помешало бы выпустить их в свет пять лет назад без особенных изменений.

Более того, теперь кажется, что будущее не принесет нам новых откровений. Есть мнение, что сумма всех чудесных открытий является константой, а все необходимые ингредиенты находятся в прошлом. В отношении некоторых жанров это, скорее всего, действительно так.

Master of Orion 1994 года считается образцом геймплея, игра вошла во все учебники. Чем старше порядковый номер каждой следующей игры, тем мрачнее лица соратников по борьбе. Едва размороженная после криогенного сна Galactic Civilization удивленно оглядывается по сторонам: в новом веке она нашла и успех, и признание. Операционные системы рождаются и умирают, Galactic Civilization не собирается даже стареть.

Владельцы Civilization держат сериал на гомеопатической диете. Продюсеры Heroes of Might and Magic отрубают язык всем, кто произносит слово «давайте». Молодежь — Europa Universalis и Hearts of Iron — выглядят старше своих отцов. И о погоде: в далеком Владивостоке парни из Elemental Games делают «Космических рейнджеров» из выброшенных на помойку старых игрушек. Получается неплохо.

Ни одной пластмассовой детали. Ничто не режет глаз.

Что будет дальше, никто, если говорить серьезно, не знает. Очевидно, дальше можно не копать. Теперь достаточно поднимать, отряхивать, приводить в порядок и наслаждаться. В свете последних событий закатившейся звезде Emperor of the Fading Suns (EOFS) пришло самое время снова воспрянуть над горизонтом.

Holisitic Design — содружество отмеченных печатью проклятия гениев. Каждая их игра удивительно хороша не «благодаря», но «вопреки». Конструкции игр Holistic балансируют на узком мостике, где по одну руку — бессмертие, по другую — бездарность. В настоящее время компания перестала делать игры, посвятив себя чистому искусству. Возможно, вы слышали об их последнем перформансе — выпуске ремейка Merchant Prince начала 90-х, который НИЧЕМ не отличается от оригинала. Шесть лет назад, когда Master of Orion 2 только набирал высоту, а будущее «больших космических стратегий» казалось безоблачным, они сделали игру, которая почти заставила нас поверить в чудеса. Emperor of the Fading Suns, многостраничная стратегия в удивительно красивом переплете, возникла из ниоткуда. Сюжет был соткан из никому здесь не известной настольной ролевой игры Fading Suns. Игровая механика не заимствовала идеи у Master of Orion и ему подобных игр того времени. Это была самостоятельная работа, которая и сегодня демонстрирует весеннюю свежесть (см. ее на нынешнем .EXE DVD!).

В чем секрет? Во-первых, качество сборки. Ни одной пластмассовой детали. Ничто не режет глаз. Идеально просчитанное настроение: «в этом мире умирают даже звезды». Империя катится в бездну. Богатство с легким ароматом разложения. Сумрачно и негромко. Прочее рядом с EOFS — детский сад. Агрессивные и глупые бронерептилии. Наукоемкие сморчки. Дипломатичные люди. Сколько можно ползать в этой песочнице?

Во-вторых, действующие лица. Авторы спроецировали на тело стратегической игры сюжет своей РПГ и получили весьма любопытную расстановку сил. Смотрите сами: пять феодальных кланов тщатся захватить власть после гибели Императора. Представители всех пяти Домов — люди, поэтому игрокам не грозит ксенобиологический криз. Выбор Дома определяет многое, но если лень разбираться, можно ориентироваться по внешним данным.

В стороне от сражающихся за власть Домов стоит управляемая ИИ Уни-

Крит









▶ На поверхности планет — континенты, рукотворные магистрали, города, заводы, дворцы великих правителей. Таких планет — 40. С ума сойти.
▶ Армии путешествуют по планетам в «стеках» под началом видных полководцев, помещаются на транспортные корабли и улетают в неизвестном направлении.
▶ Космические баталии, к счастью, устроены проще. Но над выбором модели очередного линкора предстоит думать, и немало.
▶ Авторы предусмотрели множество различных способов умерщвления конкурентов. Сегодня такие картинки не пропустит ни один издатель.

версальная Церковь, которая на десять процентов участвует в бизнесе каждого феодального клана. Дружить с Церковью невозможно. Манипулировать ею — дорого. Стать ее врагом — очень легко. Инквизиция свирепо расправляется с теми, кто занимается развитием неугодных богу научных технологий. Встаньте на защиту своих ученых — и до конца партии приобретете еще одного противника.

Лига Торговцев — кровеносная система бывшей Империи. Торговый флот Лиги обслуживает все Дома, принося им значительный доход. Торговцы слишком сильны для Церкви, чтобы противостоять им открыто, и слишком важны для знати, чтобы их игнорировать. Между тем игрок может попытаться использовать политический ресурс Лиги на выборах Регента или настроить торговцев против конкурирующего Дома, заставив их объявить эмбарго.

Чтобы мы не заскучали, авторы добавили в игру еще несколько переменных. Инопланетная цивилизация Вау владеет превосходящими технологиями при полном отсутствии агрессии. Зачем разработчики ввели ее в игру — никто не знает. Где тот таинственный спусковой крючок, который приведет в действие ее военную машину?

Полная противоположность Вау, Симбиоты были впервые обнаружены на планете Чернобог. Эти могут уничтожить весь мир, если дать им такую возможность. Ворота в известный мир охраняет Гарнизон Стигматы. Если военные получат приказ отступить или будут разбиты — чума начнет распространяться по галактике. Симбиоты олицетворяют в EOFS абсолютное зло — с ними нельзя договориться, их можно только уничтожить. Или погибнуть самому.

Момент истины приходит во время очередных выборов Регента. Из пяти представителей Домов кому-то предстоит возглавить «временное правительство». Именно тогда подковерная политвозня приносит свои плоды.

Регент получает контроль над Имперским космическим флотом, который в состоянии разбить силы Церкви и вывести этого игрока с поля.

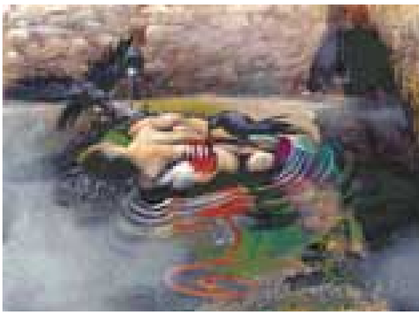
Кроме того, под начало Регента попадают Гарнизон Стигматы и тайная служба «Имперский глаз». Понятно, что в умелых руках эти силы могут сыграть очень удачно, однако надо помнить, что на следующих выборах Регентом может стать кто-то другой...

Многочисленные поклонники EOFS подняли тело и понесли его дальше на руках.

Интересно, что все эти силы действуют в игре самостоятельно. Они не объединяются против несчастного игрока, матрица взаимных отношений гораздо сложнее. Вы запутались? Надеюсь, нет. Ведь персонажи в EOFS настолько объемны, а мотивы их столь ясны, что вся картина грядущей политической, экономической и военной баталии оказывается как на ладони.

Теперь представьте: в игре всего 40 пригодных для обитания планет; планеты прихотливым образом соединены между собой трассами гиперпространственных перелетов; каждый Дом в начале игры получает по одной планете; Вау и Симбиоты по три; у Церкви и Лиги Торговцев есть свои «домашние» миры. Все остальное подлежит открытию, колонизации, очистке от повстанцев и заселению.

Там, где другая «космическая стратегия» заканчивается, в EOFS начинается новая игра. На поверхности планеты авторы решили устроить нам нечто вроде Civilization, пожалуй что без городской экономики. Игрок должен перемещаться по «хексам» родной земли, огибать моря, строить заводы и научные лаборатории, сражаться с повстанцами и мечтать о далеких звездах.



Сорок совсем не маленьких игр внутри одной большой — не слишком ли много для бедного игрока? Пожалуй, нет. «Эта игра больше нас», и EOFS не пытается это скрыть. События разворачиваются медленно, как во сне... мы контролируем ситуацию в меру собственных способностей. Неслыханная наглость со стороны Holistic.

Разумеется, Holistic Design не смогла довести дело до конца. Издатель (Segasoft) выпустил EOFS в чудовищно сыром состоянии. «Сыро» было везде. Пришлось одалживать компьютер у соседа — на моей машине игра дольше пяти минут работать отказывалась. «Светила» падали бессистемно, с удовольствием и прихотливо. Чем сильнее я влюблялся в эту игру, тем хуже она себя вела. Все снимки наших с ней приключений оказались засвеченными — «граббер» безнадежно перепутал палитру. Впрочем, это мелочи.

Электронный интеллект, написанный вчерашними «ролевиками», оказался слишком слаб, чтобы возглавить армии феодальных кланов. ИИ откровенно пользовался закрытой информацией, по десять минут тратил не понятно на что и в результате все равно не мог обеспечить достойного сопротивления. Баланс сил был аховым. Из многих десятков роскошных юнитов игроки использовали всего пару — танки и артиллерию. Дипломатическая система, несмотря на богатые возможности, годилась разве что для обмена технологиями.

Настоящая глубина игры открывалась только поклонникам многопользовательских баталий. Пять преданных товарищей, договорившись, пропадали на годы. Вот где дипломатия, вот где коварство, вот где блеск интеллекта. Два хода в неделю, коротенькая партия за год — в лучшем случае.

Спустя четыре патча издатель Segasoft перестал поддерживать игру. Многочисленные поклонники EOFS подняли тело и понесли его дальше на руках.

Утопающие поклонники активно занялись собственным спасением. Всем хотелось продолжения банкета, но игра оказалась едва пригодной для дыхания. Народное движение постепенно обретало подобие порядка: сначала в сети хаотично стали появляться неофициальные «заплатки», новые карты галактики, исправленные файлы с характеристиками кораблей и техники. Позднее инициативные товарищи объединились в группы и стали работать над собственными версиями EOFS.

Симбиоты мутировали в «анархистов, коммунистов, националистов, террористов и прочих смутьянов».

Этот путь был длинным и не обошелся без курьезов. К примеру, некто Барт Бродовски (Bart Brodowski) два года работал над конверсией EOFS, посвященной... Второй мировой. В этой игре каждая планета — это страна, а космические корабли, курсирующие между ними, обозначают направления ударных сил. На поверхности «планет» разворачиваются баталии в лучших традициях гексагональных варгеймов: все «фантастические» юниты были бережно заменены автором на танки, самолеты и гаубицы середины 20 века. Церковь превратилась в Лигу Наций, инопланетяне Вау — почему-то в евреев, которые имеют свои гетто на каждой «планете», включая Палестину. Симбиоты мутировали в «анархистов, коммунистов, националистов, террористов и прочих смутьянов».

Другие моды не столь радикально обошлись с наследием Holistic. Среди самых известных — Nova и Hyperion. Nova (website.lineone.net/~rwein/nova/home.htm) поддерживали в течение двух лет семь энтузиастов. Плод их работы заключен в файле размером 105 Кбайт. Сотни исправленных за разработчиками ошибок, измененный баланс сил и несколько новых сценариев. Считается, что Nova исключительно хороша для многопользовательских сражений.

Вторая игра, Hyperion (www.twarriors.com/~hyperion), проект куда более объемный. Его идеолог, Мэтт Каспермайер (Matt Caspermeyer), пошел дальше. Без всякой поддержки со стороны Segasoft или Holistic он разобрал игру и собрал заново — с новым ИИ, новыми правилами, войсками и деревом технологий. Документация на Hyperion занимает 98 страниц мелким шрифтом. Новички стонут под напором искусственного интеллекта и вылетают с поля боя один за другим. Между тем знающие люди рекомендуют уделить время Tutorial (он также был создан заново) и больше думать своей головой.

Hyperion поддерживается и сегодня. Демонстрируя фантастическую верность EOFS, Мэтт и его команда продолжают общаться с редкими посетителями форума на своем сайте. Официальное продолжение игры, Noble Armada, заморожено. У нас чудом сохранились фотографии с E3 1999 года. Стенд RipCord, над ним, гордо, фирменным «императорским» шрифтом: «Noble Armada»...

Это история о том, как некоторые сильные игры покидают своих хозяев и отправляются в самостоятельное путешествие. Вооруженный Nova или Hyperion «Император» смотрится сегодня ничуть не хуже своих современных «конкурентов». Достать игру не проблема. Мы отобрали для вас лучшие плоды из дикого сада — ищите их на нашем DVD. Все можно вернуть — еще раз. Как тогда, только лучше.



Тема

СУДЬБА ЭСКАПИСТА

➔ *Про Муму* 44

➔ *Букварь трансцендента* 46

➔ *Шахтерская доблесть* 47

➔ *Легалайз марихуана* 47

➔ *Perfect Drug* 49

➔ *Экзистенция* 52

➔ *Очень одинокий петух* 55

➔ *Хорошая мина* 59

➔ *На пороге* 61

➔ *Черный лед онлайна* 65

➔ *Его прелесть* 70





Про Муму



истики не лгут: другие миры действительно существуют. Исповеди буддистских адептов о путешествиях в иных измерениях вовсе не безделица, хотя воткнувшие в нос иголки, открывшие чакры и гоняющие «ки» из локтя в колено все же безнадежно отстали от жизни. В наш материалистичный век врата в соседние планары открываются прикрученным к телефонной линии куском текстолита и намагниченным ошметком пластика – вот ваши волшебные реагенты на сегодня. Паромщик давно предпочел медяку условные единицы и берет дюжину за раз. Приготовьте. Два часа на пару, удалите скраб, ногти не по ГОСТу, взгляд целеустремленный, пальцы ног «елочкой». Возьмите Журнал в одну руку, другой зажгите свечу Интернета. Начинайте нараспев читать оформленное под Тему заклинание и не останавливайтесь, пока ощущение внеземного не постучит три раза в адамово яблоко! Сегодня самые опытные медиумы .EXE распахивают для вас портал в прошлое, настоящее и будущее мультиверсума онлайновых миров. Пригнитесь. Прищурьтесь. Держите шляпу.

Massively Multiplayer Online

Именно так распутывается хитроумная аббревиатура жанра MMORPG, прослывшего в околобогемных кругах как «Муму-РПГ». Фамилия говорящая и сообщает о трех вещах: 1) Что в бесконечной череде игровых миров вы более не одиноки; 2) Что с развитием MMO(RP)G игры обрели суверенитет; 3) После непродолжительного муму-запоя вы быстро придете в отвратительно животное состояние.

И тем не менее. Независимость. Долой господ, помещиков долой! Монстры здесь и далее отказываются замирать в неестественных унизительных позах, пока ваше высочество изволит спасать игру. Облака на цифровом небе, ветер в полигональных ивах, бес в ребре NPC не нуждаются в странном оцепенелом состоянии типа «сон», столь прельщающем вот вас, например. Пока вы поощряете пятерней мозжечок, расщепляете желудком плоть коровы или гипнотизируете левым глазом вон ту платиновую блондинку, игровой мир преспокойненько обходится без вас, вашего компьютера, вашего внимания, вашего драгоценного участия. Такие миры назвали «persistent»: они существует вне зависимости от воли игрока. Могут быть совершенно пустыми, если захотят.

Но они всегда мечтают о хорошей компании. Назовите MMORPG «домом свиданий», и не ошибетесь. Эти игровые пространства задумывались как полноценные миры, где множество эскапистов смогут резвиться и пастись одновременно, круглосуточно и до потери ориентации в пространстве. Впервые в пострелизные дела игры оказались вовлечены и ее авторы. Им приходится обслуживать созданную микрореальность: выносить брошенный гостями мусор, выставлять за дверь горлопанов, спасать кота из китайской вазы эпохи Первого Императора и вынимать герань из микроволновки. Ежемесячная десятина (стандартная плата за доступ к игровому серверу обычно составляет 10-12 долларов) призвана поощрять хозяев на дальнейшие подвиги во имя нашего с вами досуга. Сие заслуженно и справедливо.

Досуг пролетариата

Гениальная, выдуманная двадцать с лишним лет назад формула «убил, ограбил, левельнулся» продолжает работать, работать и работать. Жарче любого чили кон-карна в соусе «Ред Булл» горит внутри игроков жажда достичь следующего уровня в игровом классе (мы говорим преимущественно о ролевых играх, не забыли?). Там, где уровней нет, игроки начинают мериться садовыми гномами, и добром соревнование никогда не заканчивается. Несколько тысяч обитателей Sims Online, осатаневших от отсутствия цветовой дифференциации штанов, делают жим лежа и играют в шахматы, отчаянно страдая от желания убить друг друга в честном или нечестном бою. Это неправильная, языческая MMOG. Даешь левела!

Испокон веков онлайновые забавы неразрывно связаны с насилием, сначала сочно описанным в гигабайтах текста, после анимированным. И если первые графические MMORPG (см. ниже наши «Вехи») даже не пытались мериться 3D-мускулами с блокбастерами-единоличниками того времени, то сегодня издатели (и наши с вами Интернет-каналы) вполне позволяют использовать в современных онлайн-играх те же движки, что и в приличном обществе. Lineage II, например, мировая премьера которой состоится буквально завтра, использует без особого смущения Unreal Warfare. Причем не простой, а золотой, без необходимости полчаса ждать очередной загрузки новой игрозоны. Любая картинка из Asheron's Call 2 заставляет нас немедленно позвонить начальству и сказать, что мы в кетаминовой дыре и будем позже, примерно через три месяца, но извилина оттает еще через пять. Дальше, предупреждаем, будет только хуже. При одном взгляде на разворот рекламы очередного хита дыхание будет сбиваться, а взор заплывать густым вечерним туманом.

Титаническими творческими потугами всего неразумного человечества ручки MMORPG все настойчивее тянутся к эпитету «реальность». Это «Матрица» братьев Вачовски (Wachowski), только наоборот: не людям на краю времени снится двадцать первый век, а двадцать первому – люди апокалипсиса. Чудовищное колесо фатума на всепогодной резине мнет и давит с отрешенным чувством юмора: вот выпускник Оксфорда по фамилии Толкиен (Tolkien) сплетает воедино североевропейские и англосаксонские мифы, создавая всеамериканскую субкультуру, подвигающую Гари Гигак-



са (Gary Gygax) изобрести настольную игру и правила Dungeons & Dragons, влюбившись в которые американец с английскими корнями Ричард Гэрриот (Richard Garriott) зачинает знаменитую серию компьютерных РПГ Ultima, последняя из которых, Ultima Online, вдохновляет корейского программиста на создание Lineage, онлайн-феномена с тремя миллионами активных подписчиков. И теперь на этого корейца работает сам Ричард Гэрриот, живая легенда...

MMORPG — это зрелый жанр двадцати четырех лет отроду, который только что дозрел. Оглушительные успехи и чудовищные провалы — рядом, главные события — за углом. Ultima Online стала пробным шаром, EverQuest, Asheron's Call, Anarchy Online — пристрелкой. Когда заговорит главный калибр (World of WarCraft, Star Wars: Galaxies, EverQuest 2, The Matrix Online, Final Fantasy XI), могут не помочь даже специально сконструированные эргономичные затычки для ушей. Выбьет. Вместе с мозгом.

Практическое визионерство

Что будет дальше? Игр станет меньше, а бюджеты увеличатся. Разнообразие на самом деле никому не выгодно. Ценность отдельно взятого виртуального мира предательски падает, если рядом стоит точно такой же. Для того чтобы сделать хорошую MMORPG, нужна уйма ресурсов: времени, денег, светлых голов. Только очень крупные издатели смогут позволить себе содержать чудовищно прожорливое существо, которое вовсе не чувствует себя обязанным превращаться в дойную корову.

Плохие игры, подобно колорадским жукам, испоганят зеленую ботву игроков-неофитов, навсегда, быть может, отучив их от привычки заводить себе вторую жизнь в Интернете (см. ниже новый дивный .EXE-гороскоп на ближайшее будущее). Хорошая игра должна держаться на ногах крепко, как цены на золото. Никто не захочет инвестировать свое время в игру, где каждый месяц происходят революции, а раз в квартал из-за ошибки сервера спускается в унитаз база игроков. Поэтому в идеальном случае MMORPG должно быть... штук пять или шесть — большего нам не съесть. Крайне желательно, чтобы MMORPG выпускались под патронажем государства или хотя бы очень крупной корпорации, никак не связанной с игровым бизнесом. Вполне подойдут Министерство обороны США или «Национальное достояние», оно же «Газпром».

Ну а равняться надо чуть южнее «оси зла» — на государство Корея, в котором 10% населения имеют активные экаунты в единственной на всю страну MMORPG Lineage. Серверная площадка корпорации NCSoft, где хранится информация о второй жизни трудолюбивых азиатов, охраняется надежнее, чем золотовалютные запасы средней паршивости европейской страны. Сканирование сетчатки, бронированные ворота, камеры наблюдения и красный-красный лазер, который, может быть, и не разрежет злоумышленника в красную китайскую капусту, но вызовет сто двадцать обладателей самых нужных данов таэквондо, вооруженных на всякий случай СВД с вот таким подствольником. И это правильно, потому что сбой или просто непопулярные решения менеджмента NCSoft могут натурально вызвать народные волнения и массовую войну кланов. Живые примеры тому уже существуют. Грядет настоящая война: чем хуже будет ЗДЕСЬ, тем лучшие условия смогут предложить нам ТАМ. Реальность — это место, где мы можем заработать несколько долларов для того, чтобы не прекращать игру. Так сказал Неизвестный Игрок, памятник которому еще не поставлен, но вечным огнем уже полыхают обеспеченные доступом в Интернет станицы.

Будущее!

Разработчики ищут новые пути, и скоро мы станем свидетелями результатов этого героического труда. Существует космического масштаба дистанция между страдающим от безделья тинейджером, который самоутверждается на виртуальных ристалищах, и скромным отцом пятерых детей, который тайком от жены урывает часок онлайн, пребывая в роли воительницы тьмы с осиной талией и полигональным бюстом честного 4-го размера. Это ужасное и унизительное в чем-то неравенство — предмет особой заботы разработчиков будущих MMORPG. Возможно, решение будет найдено в новых игровых элементах, мало связанных с секущими, колющими и режущими движениями. Занятые люди смогут нанимать доверенных лиц, которые будут проходить квесты вместо них.

Progress Quest в планетарном масштабе или новый стратегический слой жира в тощем теле РПГ-аддикта — покажет время. Уже в Star Wars: Galaxies нас ждут управляющие, которым можно будет поручать дела в магазине во время нашего отсутствия. Бродяги, искатели приключений, по совместительству школьники и студенты-двоечники, очень скоро будут работать на наших подставных лиц. Справедливость восторжествует, как это уже произошло в текстовой, но от того не менее интересной «Утопии» — где игроки руководят не сами собой, но целыми королевствами.

И последний на сегодня штрих: новые клиентские устройства. Заглянуть в душный мир онлайн-РПГ сегодня возможно только одним, далеко не самым простым способом: организовать крепкий доступ в Интернет, стол и стул, компьютер и монитор. Нельзя участвовать или хотя бы подглядывать за в ванной, в пробке, на рабочем месте или в перерывах между третьим и четвертым сном. Скоро эта проблема останется в прошлом. На помощь онлайн-наркоману придут мобильные телефоны и КПК, оснащенные цветными дисплеями, быстрыми процессорами и GPRS. Через дверные глазки новых клиентских устройств игроки смогут подглядывать за происходящим на ТОЙ СТОРОНЕ и даже отдавать распоряжения своим электронным помощникам. Страдающий недержанием томагочи вырастет до размеров по меньшей мере статуи Свободы и обретет самостоятельность.

МЫ САМИ СТРОИМ СЕБЕ МАТРИЦУ: ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС. И счастливы стать ее любящими рабами, уйти от классовой борьбы прочь — в объятья виртуальности. Такова судьба осетеневшего эскаписта.

Александр Вершинин, Олег Хажинский.



Букварь трансцендента

Олег Хажинский

Это было очень давно, когда Интернет представлял собой черный экран со сначала белыми, а затем разноцветными буквами. Кажется, это называлось «терминальный доступ». Не приведи вам господь узнать, что это такое...

Чтобы сделать себе Интернет, надо было заплатить сотню зеленых менеджеру среднего звена в провайдерской конторе. Деньги сами по себе ничего не решали. Со стороны менеджера это все равно было одолжение. Доллары брались не за месяц и не за год — просто так. Никаких четких договоренностей: сиди, сколько хочешь, скачивай, сколько влезет. С другой стороны, и провайдер (ничего не подозревающий о новом клиенте!) ничего не гарантировал. Поэтому каждый раз, когда пальцы набирали магическую связку «login/password», сердце сжималось в ожидании железобетонного с шипами «access denied». Доступ могли отключить на час, месяц, навсегда.

Connected to host mud.arctic.org

Бесполезный текстовый Интернет оказался чудесным местом. Это стало ясно, когда мы нашли в нем игры. Игры оказались очень странные. Играть мог кто угодно совершенно бесплатно, поэтому жизнь в них не прекращалась ни днем, ни ночью. Не было ни публикаций в прессе, ни липкой рекламы, ни почтовых рассылок, ничего. Тогда казалось, что найти эти игры могут лишь посвященные. Игры ждут в глубинах Интернета, пока программа telnet не постучит в тот самый единственно верный порт. И тогда они спросят:

Type ‘start’ to create a new character
What is your character’s name? start

Да, надо было создать своего персонажа. Характеристики выбирались случайно и открывались игроку только на седьмом уровне. До седьмого персонаж бродил по городам беременный собственными характеристиками.

Существовало множество народных методов, о которых шептались между лекциями. Бывалые игроки могли определить потенциал dwarf’a уже на втором уровне: сколько прибавит HP? Помнится, где-то в Solace хранились заветные бочки. Если персонаж может поднять бочку — Str больше 12, если нет — забудьте об этом парне.





Arctic десять лет спустя: каждый байт на своем месте. Невозможно поверить, что за этим аскетичным экраном таится разрушительное психотропное оружие, едва не лишившее МАИ инженера-системотехника.

44H 102V 1999X 0C»

Mikol shouts ‘21 cleric w/o heal looking for some folks to group with’

Интрига заключалась в том, что персонаж жил с игроком одной жизнью. Нельзя было просто выключить компьютер и выйти из-за стола. Связанный с вами электронной пуповиной персонаж мог пострадать. Со временем пуповина становилась только толще. Говорили, что, если играть год без перерыва, игрок и персонаж срастаются сиамскими близнецами. Вместе с персонажем погибала частичка игрока. Персонаж оказывался в ближайшей гостинице — голый, мятущийся, орущий своей группе: «Сохраните мои вещи!». Нагой, он летел через дикие леса в надежде найти мечи, амулеты, одеяния, нажитые невероятным трудом за многие месяцы сидения за компьютером. Его могли ограбить, его могли предать. Ему могли помочь — и так рождалась настоящая дружба. Сердце терзала червоточина: при потере уровня уменьшаются базовые характеристики. Бросить инвалида и начать сначала? Или жалко времени?..

Монстры назывались «мобами». Мобы были самые разные: они стояли на месте, бродили, нападали первыми, убегали при встрече. Очень важно было выбрать себе подходящего монстра. Чуть ошибешься — и из тебя в несколько ударов вышибают дух. Перестрахуешься — и не получишь толком очков опыта. Чтобы пойти на север, надо было набрать «n». На юг — «s».

стр. 48

ULTIMA ONLINE: SHATTERED LEGACY

www.uo.com
жанр: Мама всех MMORPG
разработчик: Origin
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
дата релиза: 1997 г.

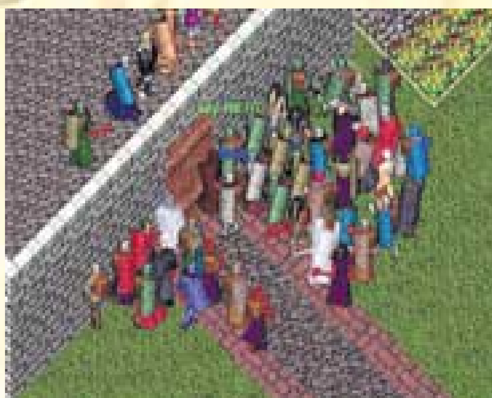
Шахтерская доблесть

«В Кемеровской области для горняков, добившихся лучших результатов в угольной отрасли и проработавших на производстве не менее 10 лет, учреждена награда — знак «Шахтерская доблесть», — сообщает издание «Шахтерская правда». Между тем всего лишь семь лет, проведенных в забое, наши работяги ласково, но за глаза называют «семью кругами ада». Избавиться от горнодобывающих полезноископаемых аллюзий при воспоминании об Ultima Online (UO) положительно невозможно...

Это было до «заработайте 100 долларов в онлайне за час», до и-шопов, до новостных сайтов мгновенного реагирования, до видеорепортажей в прямом онлайн-эфире, до веб-радио, до всего на свете. Мотайте время вспять, давайте! 1997 год. Интернет — непонятное измерение, то ли нора, то ли дыра, то ли матрица по Уильяму Гибсону. Ходят слухи, что где-то там, в никому неподконтрольных джунглях проводов, водится Искусственный Разум, который если и не захватит весь мир, то ракету-другую запустит обязательно. Еще в вышеупомянутом «интернете» есть священная ролевая страна, великое нагорье, виртуальная Британния.

Бесполезно объяснять технологию божественного откровения атеисту. Сложно описать экстаз праведника, прожившего





от корки до корки «Ультимы» с пятой по седьмую и узнавшего о возможности оставаться в любимом измерении ВЕЧНО. Ultima Online оказалась по-колумбовски первым (говорят, викинги, как и Meridian 59 от 3DO, тоже открывали Америку, но как-то вяло, без помпы) «persistent»-миром: он продолжал существовать даже тогда, когда вы отключались от сети и гасили компьютер, чтобы глотнуть сна. В сладких грезах вы бороздили нареченные в честь смертных грехов подземелья с мечом в одной руке и молнией в другой.

Но то в грезах. В новой реальности UO на приключенческую жизнь пришлось зарабатывать, утирая пот, слезы и сопли негодования. Чтобы взять в руки меч, надеть броню и отправиться крошить в труху орков, пришлось развлекаться на рудниках. Все по Дарвину: сначала искать еду, потом шалить. От работы с киркой развивалась необходимая воину мышечная масса, а из добытого железа ковалось оружие и доспехи. Однообразное шахтерское занятие растягивалось на многие недели реального времени, а маленькая пещерка на краю пустыни, где подобралась своеобразная компания «горняков», помнится в деталях до сих пор. Все смертельно боялись неких «player-киллеров» и потому стоически разрабатывали еще одно умение: мгновенно становиться невидимым. Если в убежище заглядывал чужой, его встречала молчаливая пустота — стук зубов тогда еще не был инкорпорирован в игру.

Зубы продолжали стучать уже под сенью лучшего из откованных шлемов, в руках простенькое оружие, на плечах слабо бронированное пончо. Мальбрук в поход собрался. Первая позорная смерть от козы Дуськи, пятый кряду проигрыш олененку Бэмби, первая пещера с орками (мгновенная смерть), первая засада PK (смерть, грабеж, обида на всю жизнь). UO вас не любит, она любит вас мучить: не игра — извечное балансирование на грани фола. Враги обирают ниспавшее тельце до нитки, расплата за смерть — потеря навыков, которые вы, скорее всего, развивали последние семьдесят часов. Штраф за безделье — снова деградация скиллов. Наказание за увлечение непрофильными умениями?.. Правильно.

Награды? Участие в потенциальной легенде: вроде как пробежаться с донесением до деревни Марафон, разрушить кусочек Вавилона или наступить на развязавшийся шнурок Юрке Гагарину. Отсюда есть пошли lag kill, PK, grief killing, mule characters и еще полсотни страниц ставшей канонической терминологии. Это первый онлайн-полигон, атолл Муруроа, испытания на котором проходят и поныне.

Предприимчивые владельцы брэнда не унывают и спустя шесть лет после релиза. В дело идет такая психоделическая классика, как «Сидишь сам, подсади друга». За привод в UO приятеля, с условием, что тот продержится хотя бы три месяца, обещают призы: от магического ожерелья (+200 Luck) до роскошного замка в престижном столичном районе Британнии. Только не говорите жертве, что придется копать. Не надо.

Александр Вершинин.

EVERQUEST

www.everquest.com
жанр: Король MMORPG
разработчик: 989 Studios/Verant
издатель: Sony Online (www.sonyonline.com)
дата релиза: 1999 г.

Легалайз мариуана

...наконец-то! Гораздо более опасные наркотические вещества, среди которых доминируют брутальные водка и EverQuest (EQ), доступны каждому инициативному младенцу. Уже сейчас общество «Матери против эверкрэка» пытается лоббировать закон об ограничении свободной продажи коробок с EQ на территории России. Если у них получится, каждый достигший пенсионного возраста гражданин сможет приобрести лакомое онлайн-наслаждение, предъявив справку о постановке на учет в психдиспансере и отверстие от лоботомии.

Вопреки бытующему мнению, прозвище «Evercrack» придумали отнюдь не эпа-

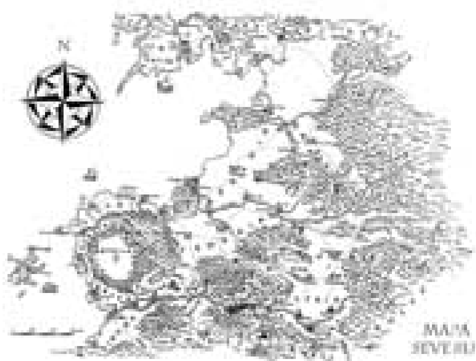
Чтобы открыть дверь – «open door». Если дверей было несколько, необходимо было указать, в какую именно дверь вы хотите. Когда ты входил в комнату, на экране появлялось ее описание. Путешествие по незнакомым местам напоминало танец на минном поле. Очень страшно. Каждая новая «комната» сулила ужасное. Путешествовать с опытными проводниками было веселее...

44H 99V 1999X 0C Exits:NESW»

A Balifor watchman leaves east

Вокруг крутились другие игроки – иностранцы. С ними можно было говорить по-английски. Для меня это был первый контакт с инопланетной цивилизацией. Можно было не говорить, только делать «look». Делать look было занятно: игра писала «Вы посмотрели на Кротодава. Кротодав одет...» В ответ, как правило, Кротодав смотрел на тебя. Тут можно было пусть в ход модный «emote». Скажем, «Вы кивнули Кротодаву». То есть вроде как все нормально, живем дальше. Или так: «Кротодав презрительно хмыкнул». Это повод для расстройства: что он себе позволяет?

На сайтах популярных MUD'ов можно найти море информации «вокруг» игры, включая подробные карты.



44H 98V 1999X 0C Exits:NS»

A feral cat pounces on a piece of dirt

Однажды я научился очаровывать. Для меня это было вехой. Для всех остальных – давно пройденный этап. Я обольщал уличных кошек, а позже проституток. Однажды я «зачаровал» трех проституток и ходил по людным местам, заставляя их говорить всякую ерунду. Опытные игроки снисходительно улыбались.

44H 99V 1999X 0C Exits:NESW»

A Balifor watchman arrives from the west

Иногда опытные игроки брали меня в команду. Здесь главное – не ударить в грязь лицом, чтобы тебя брали снова и снова: запастись достаточным количеством еды и питья, чтобы не сдохнуть посредине пути; разместить в слотах правильные заклинания... и не щелкать клювом, когда группа из шести человек врывается в пещеру с разъяренными гоблинами. Если ты маг, у тебя всего несколько тиков, чтобы всадить в моба весь свой запас наступательных заклинаний. Адреналин хлещет. Пульс – 120. Распространенный кошмар – монстр отказывается тратить силы и здоровье на заботливо подставленного под удары «танка» и обращает свою ярость на вас. Жалкий запас жизненной силы тает с каждым ударом. Flee! Flee! Связь с миром нарушена. В соседней комнате папа поднял телефонную трубку и пытается набрать номер. Какими словами объяснить ему всю важность происходящего? Не придумано еще таких слов.

44H 102V 1999X 0C [Telios:Perfect] [a feral cat:Perfect] Exits:NS»

You barely slash a feral cat.
A feral cat barely claws YOU

Со стороны это выглядело так: куча разноцветного (а то и просто ч/б) текста, со страшной скоростью ползущая снизу вверх. Сначала я едва успевал фиксировать информацию. Через несколько месяцев глаза научились среди тонн словесной руды выхватывать самое важное – и мгновенно вводить команды. Объяснить родителям или знакомым, в чем прелесть игры, было совершенно невозможно. «Вот, смотри, сейчас я открою дверь – и на меня бросится капитан охраны. Главное – сразу же скастовать silence, иначе он позовет на помощь!» Знакомый усиленное кивает, силясь разглядеть в ползущих по экрану строках капитана охраны, который зовет на помощь. Тщетно!

34H 102V 1923X 0C Exits:NS»

The cloud-veiled sky becomes even darker as the sun sets

Это была игра не для всех. Во-первых, нужно было иметь постоянный доступ в Интернет. Во-вторых, бегло читать по-английски. В-третьих, быть достаточно сумасшедшим, чтобы каждый вечер и половину ночи сидеть за компьютером, путешествуя с неизвестными тебе американскими студентами по сказочным лабиринтам далекого сервера. Днем мы спали. За хранение инвентаря создатели брали ренту местными деньгами. Чтобы позволить себе тот самый топор +3/+3, ты должен был каждый день возвращаться в игру и зарабатывать деньги. Можно было пропасть на месяц – и вернуться в игру голым. Люди играли месяцами без перерывов, потом ломались, бросали. Часто – навсегда.
MUD – это болезнь. MUD, который не убивает нас, делает нас сильнее.

Великое начало

MUD, или Multi User Dungeon, родился в 1979 году в Эссекском университете, Англия. Первая в мире многопользовательская онлайновая ролевая игра работала под управлением DEC-10 и называлась просто: MUD. Игра представляла собой набор комнат, по которым можно было ходить вместе с друзьями, обмениваясь репликами.
Автора игры, Роя Трабшоу (Roy Trubshaw), мало интересовал геймплей – он использовал MUD для отладки собственного интерпретатора языка управления базой данных. В игре не было ни объектов, ни монстров (их назвали «мобили»), ни контейнеров. Если в темной комнате у одного игрока был в руках факел, второй продолжал оставаться в

стр. 50



танты из Game.EXE, но справедливая народная молва. Не одна и не две ячейки общества с треском распались, когда супруг(а) внезапно объявлял, что он подгорный гном пятьдесят седьмого уровня и желает немедленно изменить имя в паспорте на «Van der Muchbetter Cosanostra». Иные молодожены втыкали друг в друга кухонные наборы «Solingen» (Германия), по пятнадцать ножичков каждый, оказавшись не в состоянии поделить онлайновое место за компьютером. А сколько матерей поседело сверхурочно, услышав от любимого одиннадцатилетнего чада, что намедни оно женилось на двух эльфийских женщинах и они прилетают за ним завтрашним рейсом из Нью-Йорка в интернациональный аэропорт «Шереметьево-2»?

Жуть.

До сих пор, а с момента релиза игры прошло четыре года, EQ остается самой опасной MMORPG — в плане отрыва от реальности. Объяснение столь же элементарно, как если бы вы спросили, почему Blizzard делает лучшие RTS в мире. У всех остальных три одинаковых армии в трех коллекциях спрайтов, а вояки от Blizzard — совершенно разные: по тактике, характеру, изнутри, от ядра. То же EverQuest. Четырнадцать классов и все индивидуальные. Как четырнадцать улыбок Джоконды. У каждой профессии сугубо личностный способ выживания, герои замечательно взаимодополняемы, но не заменяемы, нет!

Идеальная охотничья партия подбирается на заказ, как мужской костюм от Kiton: пара крепких «танков» (посмотреть бицепсы, зрачки и зубы), лучника или рейнджера для подманивания монстров (говорите правильно: «pull»), мага как туза в кармане и орудие массового поражения, лекаря (чтобы больше ничего не умел, только резал, штопал и бинтовал!), «тренера» для внутривенного впрыскивания buffs-витаминов всем желающим, специалиста по порталам для экстренного отхода или удобства путешествия. Диво ли, что после такого переноса при анкетировании несчастный аддикт, не задумываясь, выводит в графе «профессия»: «ShadowKnight»?

Не говорите «индивидуальность», говорите «Everquest». В пику бесконечно-бессмысленным тайловым пустыням Ultima Online, ровному и непрерывному монстропосеву Asheron's Call, детище Verant и Sony Online Entertainment выкатывает маэстро Географию. Каждая игровая зона — маленький Париж. Здесь Елисейские поля со львами и тиграми, в том углу Эйфелево строение и кэмпинг минотавров, кишащий орками Лувр, бульвар Сен-Жермен, где изредка встречаются драконы, в клубе-подземелье Respect вечеринки упырей по четвергам и пятницам. Вива ле Эверкрэк!



До сих пор на графическом движке пятилетней давности (его ведь еще годик паяли, да?) плотно сидят около четырехсот тысяч человек, щедро раскиданных по всему Шарику. Виной тому бесконечные аддоны с чудесно кристаллизующимися материками, лунными базами и соседними измерениями, или грамотное дерево умений, растягивающее сладость подъема по уровням, или изобретательность команды поддержки — мы не знаем. И знать не хотим, иначе вы потеряете единственное пер-вертно-литературное околокомпьютерное издание в вашем городе, поселке, населенном пункте, монашеском ските, юрте, пироге, дороге, миноге. Отдавая должное пушерам и дилерам из Verant/Sony, достаточно упомянуть зачатие девственно чистого игрового сервера, приключившееся на прошлой неделе. «Начните жизнь сначала! — режут ножом по живому подлые искусители. — Ведь в мире так много друзей, нуждающихся в вашем спелле, и монстров, желающих прокусить вам мозги.» Чистая правда.

Александр Вершинин, терапевт.

P.S. Добродетельная дорогая редакция намеревается открыть службу помощи пострадавшим от EverQuest 2 (при участии правительства Москвы, МЧС России и Красного Креста) уже в ноябре текущего года. Мы заботимся о вас!

ANARCHY ONLINE

www.anarchyonline.com
жанр: Киберпанк-MMORPG
разработчик и издатель: Funcom (www.funcom.com)
дата релиза: 2001 г.

Perfect Drug

Anarchy Online (AO) помнит нелегкие времена. То, что появилось на прилавках в 2001 году, игрой можно было назвать весьма условно. На бескрайних Интернет-просторах компания Funcom возвела самый большой испытательный полигон в мире. В качестве подопытных кроликов выступили сотни тысяч счастливых покупателей.

Пресса встретила проект весьма прохладно: сонм ошибок и зеленый геймплей не позволяли в полной мере испытать эффект от революционной игровой механики. То было время первоначального накопления очков опыта. Нувориши ракетой взмывали в небеса, обнаружив в игре очередную лазейку. Трудяги же дни и ночи тратили на покорение вершин, которые разработчики не успели завезти и смонтировать. Мирные трейдеры lvl20 с нескольких выстрелов отправляли на тот свет солдат 100-го уровня. Имевшие несчастье



полной темноте. Более того, каждый игрок мог добавлять новые комнаты, в результате чего очень скоро подземелье превратилось в муравейник.

Чуть позже к Рою присоединился еще один студент, Ричард Бартл (Richard Bartle), который сосредоточился на дизайне комнат и размещении «пазлов». Именно этому человеку, очевидно, мы обязаны бессонными ночами и не сданными вовремя сессиями. Ричард превратил MUD в настоящую игру: населил подземелье опасными тварями, придумал и разбросал по тайникам оружие, а главное — подарил обитателям виртуальных пещер цель: уровень «wizard». Ставшие волшебниками игроки обретали невероятные возможности. На самом деле игра просто переходила в режим отладки, который Рой и Ричард использовали для тестирования только что подключенных подземных комплексов.

В таком виде MUD приобрел в университете невероятную популярность. Весной 1980-го университетский мэйнфрейм был подключен сначала к британской академической сети JANET, а затем и к американской ARPAnet. Так в MUD появились первые гости со стороны. Университетское начальство проявило неслыханную лояльность: гостям разрешали подключаться с 2 ночи до 6 утра в будние дни. По выходным играть можно было с десяти вечера до десяти утра. Несмотря на жесткие условия, сервер был всегда забит под завязку. О новой британской забаве написал журнал «Byte». Ричард разослал код игры жаждущим в Норвегию, Швецию, Австралию, США.

Так зараза начала стремительно распространяться по университетским городкам всего мира. Новые игры росли как на дрожжах. Они ничего не стоили, легко модифицировались, были чудовищно привязчивы. MUD дал название целой субкультуре текстовых приключенческих онлайновых развлечений, существующей и сегодня.

Фотофиниш

Пять лет назад казалось, что империи текстовых MMORPG приходит конец. На смену любителям, системным администраторам и студентам, пришли профессионалы: крупные игровые издательства и огромные команды разработчиков. Морально устаревшие текстовые интерфейсы сменили продвинутые графические клиенты. Огромные бюджеты, яркие рекламные кампании, сотни тысяч (миллионы, если считать сумасшедших корейцев) новых игроков.

Паровой каток индустрии должен был впечатать «мады» в асфальт. Я был готов обнаружить на месте виртуального отчего дома дымящиеся остатки — но... все осталось по-прежнему. Arctic моей юности сохранился в точности таким, каким я его помню.

Никакой империи, возможно, никогда и не существовало. Были отдельные партизанские отряды, которые продолжают действовать и сегодня. Над головами воинов-минималистов вознеслись небоскребы и многоуровневые транспортные развязки. Легкие игроки с визгом носятся в гоночных машинах с открытым верхом по американским горкам EverQuest и Anarchy Online. Жизнь «маддеров» за последние десять лет практически не изменилась. Почему эти игры не погибли? Дмитрий Девишев из Nival, посвятивший «мадам» несколько лет жизни, сравнивает их с книгами и апеллирует к свободе творчества: «Высокобюджетные MMORPG делают профессионалы, зажатые в рамках жанров, маркетинга, целевой аудитории. Чем качественнее в игре движок, чем крупнее команда, чем выше бюджет — тем больше ограничений. В MUD'ах же проявить себя может любой, и его ничто, практически ничто, не ограничивает».

Василий Беспалов, создатель одного из первых русскоязычных MUD «Адамант Адан: Хроники Средиземья» (www.adan.ru), говорит о том же: «Это очень интересное занятие — творить. Что-то планировать, придумывать, строить и потом смотреть на результаты — что игрокам нравится, как они играют...»

Простые игроки, похоже, пока не задумываются о самореализации в творчестве — они просто хотят играть. Для игры в MUD достаточно соединения 4800 bps — клянусь! Медленно, зато не рвется связь. Трафик, в отличие от современных графических MMORPG, копеечный. Ежемесячно отстегивать целых 11 долларов издателю — не требуется. Не нужды скачивать из Интернета клиентскую программу, для подключения к MUD достаточно telnet'а, входящего в состав операционной системы...

Сегодня всерьез увлечься текстовыми MMORPG могут лишь люди высочайшей пробы, настоящие дервиши IT-индустрии. Графические интерфейсы и привычка к простым решениям превратили нас в животных. Нет времени и желания изучать обширную систему команд, нет сил вчитываться в бесконечные строки с описаниями замков, подземелий и горных круч. MUD не манная каша. Эта игра требует вас целиком. Взамен она может подарить приключения, о которых разработчики Asheron's Call 2 или EVE Online могут только мечтать.

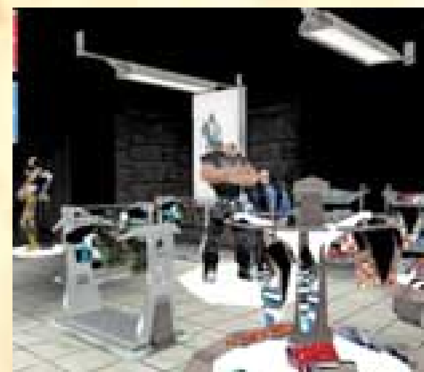
Это самый дешевый MMORPG-наркотик из всех, что представлены на рынке, — он распространяется бесплатно. Механика поражения подробно описана в труде сотрудника Xerox PARC Павла Кертиса (Pavel Curtis) «Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities». Этот человек в течение многих лет исследовал психологию обитателей собственного MUD'а и сделал несколько забавных открытий.

Что будет дальше? MUD'ы сохранят за собой право на отвоеванную двадцать лет назад нишу. Они будут бороться за аудиторию, упрощая правила, снижая планку сложности, вводя обучающие программы для новичков. Возможно, скоро в эти игры можно будет играть в окне обычного веб-браузера. «MUD'ам пророчили смерть уже много раз, — качает головой Девишев. — Они пережили массовое увлечение стратегическими PBEM-играми вроде VGA Planets и 3D-шутерами вроде Quake». Переживут ли «мады» увлечение графическими MMORPG? Седые мэйнфреймы Essex University хранят ответ на своих магнитных лентах. Главное — указать правильный порт.

P.S. Автор благодарит за консультации MUD-экспертов Дмитрия Девишева, Василия Беспалова и Дениса Яковлева. Отчаянные смельчаки могут заглянуть на www.mudconnector.ru и причаститься.







стать метафизиками сталкивались с чудовищными проблемами на середине карьеры: люди тратили месяцы для достижения цели, которая с очередным патчем просто переставала существовать.

Между тем, несмотря на все недостатки, соскочить с Anarchy Online было очень непросто. Во-первых, это была первая MMORPG в стиле «киберпанк». Разработчикам удалось выбрать верный тон и не скатиться в махровую попсу. Такими могли бы стать онлайновые Deus Ex и System Shock 2. Уставшему от бесконечной борьбы с шмоблинами игроку податься, кроме AO, было совершенно некуда.

Во-вторых, здесь была лучшая на тот момент онлайн-графика. Настоящая трава, бескрайние горизонты, качественные модели и эффекты — EverQuest (EQ) уже тогда выглядел на этом фоне бледно, стараясь держаться стенки.

В-третьих, авторы постарались учесть проблему «кэмперов» (которых я однажды трогательно назвал «туристами»). EQ стал настоящей «туристической» Меккой: люди сложной душевной организации, они могли сутками дежурить у входа в заветную пещеру в компании с полусотней коллег в ожидании нужного монстра с той самой главной «шмоткой», без которой нет в жизни счастья. Так вот, авторы AO попытались отучить игроков от «вещизма». В этой игре необязательно иметь уникальное оборудование, чтобы добиться респекта у окружающих. Умение действовать в команде значит здесь гораздо больше. «Киоски с миссиями» — еще одна попытка Funcom избавиться от толп воинственно настроенных игроков в местах обитания богатых на exp монстров. Вы опускаете в монетоприемник сущую мелочь, и Корпорация (или Кланы) предлагает вам на выбор несколько миссий. Игра создает кусочек реальности, который существует только для вас, — достаточно постучать в нужную дверь. Компьютер подберет подходящих по силе противников и наградит небесполезной вещью. Несколько искусственная конструкция позволила AO-игрокам набирать опыт и уровни в одиночку, практически не вступая в контакт с остальными. Впрочем, очень скоро такая игра превращалась в тяжелый и монотонный труд.

Спустя пять месяцев после старта в AO появились «сюжетные» задания. Через год — киоски с «командными миссиями», еще одно гениальное изобретение. Потом — подземелья. Патчи выходили почти каждый месяц, и осенью 2002 года их число достигло 14. Игра менялась, эволюционировала, дышала. Той осенью многие игровые издания были вынуждены написать об Anarchy Online снова — на этот раз в самых восторженных тонах. Anarchy Online удалось преодолеть болезни роста и при этом не растерять своих поклонников.

Говорить об Anarchy Online в прошедшем времени не получается. В конце прошлого года казалось, что дни Rubi Ka сочтены. На горизонте вполне отчетливо виднелись «Звездные войны», заканчивалось бета-тестирование Neocron, вот-вот должны были начаться продажи Earth and Beyond и EVE Online. Активных AO-игроков стало меньше, старожилы сворачивали операции, подбирая себе новую вселенную для жизни. Однако — вот неожиданность — Star Wars: Galaxies задерживается, Neocron оказался непригодным для дыхания, а космические оперы в Интернете звучат пока не слишком стройно. Получается, что, если вы на дух не переносите фэнтези и решили оставить мирскую суету ради достижения высших уровней в MMORPG, ничего лучше Anarchy Online пока не существует.

Недавно вышедший бустер Notum Wars добавил в игру несколько интересных штрихов, в частности — возможность строить собственные сторожевые башни. Сегодня этими башнями заставлен весь континент.

В неопределенном пока будущем значится полноценный аддон Shadowlands, который расширит географию военных действий между Корпорацией и Кланами, введет в игру новые специальности, Shade и Keeper, и четвертую расу — Shadow. Кроме того, Funcom обещает расширить ролевую систему, добавив персонажам «перки», и разрешить высокоуровневым игрокам расти еще дальше — за пределы 200 уровня.

Новичков со всеми вопросами отправляю в департамент НКР (Народной Корпоративной Республики) *KGB* (www.omni-russian.narod.ru), там их ждут. Говорят, *KGB* снова на подъеме, в клане уже 130 человек, условия членства строгие, чуть что — сразу отчисляют (учебные сессии и работа оправданием не являются). Как бывший агент корпорации OmniTek я не могу поделиться с вами информацией о местоположении российских представителей Кланов. Захотите — найдете в Интернете.

Для меня AO — незаживающая рана. Играть в эту заразу нет никакой возможности. Забыть о ней — тоже. Два месяца, проведенные в окрестностях Omni, отзываются в душе самыми ностальгическими нотами. Overequipped по самые помидоры, Агент OmniTek весь в белом и миниатюрная мастерица восточных единоборств с черной косой до пояса и сегодня спят в недрах какой-нибудь электронной деревни в пустыне Канзаса. Суждено ли им воскреснуть? Возможно.

Олег Хажинский.

Экзистенция

Александр Вершинин

Вторая попытка доблестной Microsoft въехать в провинцию онлайновых ролевых игр на белом арабском скакуне, полоснуть нагайкой ближайшего пейзанина и с барским гонором заказать горячую ванну с маслами жожоба и иланг-илангом увенчалась умеренным успехом.

План работает, но несколько неожиданно. Атакованный селянин оказывается дзенским мастером, хватает зубами руку с нагайкой и роняет ее обладателя в главную деревенскую лужу, куда мерзкая пубертатная публика как раз собирается плеснуть кипятка. В полете Microsoft осознает ошибочность подхода, но принимать меры поздно. Остается расслабиться и в полной мере насладиться нажитыми приключениями.



Красотам мира нет предела. Но только по предъявлении трехгигагерцового процессора и гигабайта ОЗУ. «Микрософт» любит передовых пользователей.

Карамель «Популярная»

Известно, что в каждой приличной онлайн-засаде на главных ролях навязчивая идея. Последняя время от времени материализуется в вашей нездоровой голове, заставляя всерьез мечтать о полудюжине часов размеренного орудования виртуальной киркой с целью виртуальной добычи виртуального же угля. В Asheron's Call 2: Fallen Kings (AC2) вожделение аморфно: хочется куда-нибудь забрести, на месте кого-нибудь обидеть, может быть, выполнить пару квестов – и баиньки. Ничего конкретного, лишь неясное цыганское томление.

На каждом сервере – по тысяче таких вот Лойко Зобаров, негласно следующих завету с горьким привкусом брать плохо лежащее, идти куда глаза глядят и ни за что не пускать нигде корней. А потому нет ни артелей, ни ку-клукс-клана. Пока хватает взгляда – холмы, дерева и ненавязчивый нигилизмъ.

Единственным осмысленным занятием AC2-аборигенов является целенаправленное истребление местной фауны. Сотни художественно изуродованных полигонами пчелков, цыплятков, дикобразин, обезьянков, буратинов и даже индейцев майя умирают прямо сейчас, в это мгновение, затраченное вами на прочтение мыслеформы. (Перед вашими глазами калейдоскоп разрубленных предсмертным ревом пастей, в ушах полифонический крик звериного протеста.) Примерно столько же гадов возникает из вполне невинного ничто за спиной у мародерствующих победителей, дабы вонзить свои жала, иглы, зубы, клювы, деревянные носы и томагавки в какое-нибудь чувствительное игроцкое место. (В прямом эфире ласкающее слух поминание всех кузенов злорадно отомстившей твари, клятвы взять из гаража другого персонажа – ящеромага 48 уровня с причудами.) Туше! Взаимный обмен любезностями продолжается вплоть до спинномозгового коллапса или клинической полусмерти от изнеможения слабого звена цепи, абонентов онлайнового аттракциона Asheron's Call 2.

Мнения об игре

Товарищ Стэси Краузе (Staci Krause), журналист сайта PC IGN (http://pc.ign.com), радуется приходу костлявой: «Смерть в AC2 практически безболезненна. Вы не теряете бесценный опыт, любимую монтировку или последние шелковые трусы. Нет! У вас лишь отнимают пять процентов от общих запасов жизненной и магической энергии. Через десять минут вы вернете их обратно, убив нескольких монстров или выполнив квест». Подтверждаем: это не больно!

«Некоторые жалуются, что онлайновый мир AC2 пустоват и фрустрация от повторяющегося игропроцесса вскоре настигает любого, — сообщает безапелляционная личность по кличке Merciless Sheep посетителям сайта GameSpot (www.gamespot.com). — Подлые враки. Да, мир не слишком богат, но не забывайте, что Dereth был разрушен до основанья и его как раз начали отстраивать. Да, на прошлой неделе...» Чрезвычайно удобный сценарий, вы не находите?

Сердца шестисот тридцати четырех

Дизайнеры Turbine, поощряемые материнским вниманием Microsoft, благополучно избавились от всех отвлекающих, а потому нежелательных деталей геймплея.

В ряду шокирующих находок – девственно пустые города. Отмеченные на карте крестиком, точечкой или квадратиком, снабженные именем, отчеством, широтой, долготой,

домом мэра и спальными районами, города Asheron's Call 2 можно рассматривать как памятники виртуальной архитектуры начала двадцать первого в. Вы терзаете сознание вопросом, кем же лучше себя представить: нашедшим усыпальницу короля Артура Индианой «Доктором» Джонсом или героем фильма «28 days later», узнавшим о безвременной кончине 99,9% населения земшара вследствие атипичного почесывания за ухом. То есть города есть, а привычных онлайновому фрику банков, магазинов и борделей нет! Измученное сознание уходит в отказ и признавать отсутствие «действующей, регулируемой игроками в реальном времени» экономики упорно не желает. Это как асфальтированная Красная площадь или горгульи на соборе Василия Блаженного: такого просто не может быть. Перевернув каждый божий кустик и заглянув во все дыры между текстурами, вы убеждаетесь, что shopkeepers действительно канули в ад, чего мы им всегда желали, но не всерьез же!

Показательно отделав экономику, авторы вытянулись во фрунт и внимательно посмотрели в глаза ролевой системе. Чем изрядно обеспокоили ролевую, коя в смущении потеряла все расы и профессии, кроме одной. То есть в паспорте они наличествуют, но на деле... Де-юре каждая из трех рас (люди, люди-быки и хвостатые нелюди из «Страха и ненависти в Л.-В.») располагает тремя специализациями: воин, лучник, маг. Подпрофессии прилагаются. Де-факто способы умерщвления дичи похожи друг на друга, как аккуратно распиленные сиамские близнецы. Удавливанием кнопки «Старт» вы заводите воинственную неваляшку персонажа, отныне размеренно и методично рубящего-мечующего-реализующего мечом-копье-магосубстанцию в подвернувшееся животное. Представитель фауны активно выражает несогласие, а несанкционированный митинг (несколько возмущенных зверюшек сразу) обычно заканчивается решительным и бескомпромиссным подавлением источника беспокойства. Вас. На трупе исполняется победительная самба, активируются специально заготовленные анимации довольного посапывания, покатывания или как там еще выражают удовлетворение дикобразы и гигантские кобры-на-анаболиках.

Чуть более внимательное изучение списка магических заклинаний (специальных ударов или очень хитроумных бросков) открывает новые подробности. Все одинаковые! С болью в области зоба пораженный любитель онлайновых развлечений наблюдает сходство спеллов. Даже в графе «Damage»! Заклятье, доступное на десятом уровне развития героя, бьет не хуже, чем хромированная супермолния для тех, кому за сорок.

Но это все «спецудары». Конечное просветление настигает ветерана, прошедшего UO-Корею и EQ-Афган, когда он в отчаянии бросается обратно к «основному удару» и выясняет, что... Его и так удивленное сознание наконец улавливает: в AC2 нет принципиальных различий между мечом, луком и магическим посохом, все они бьют от сих до сих и отличаются лишь трехмерной моделькой в игровой базе данных. Мозг несчастного еще немного мечется, затем поворачивается на девяносто градусов, вместо левой и правой долей возникают задняя и передняя. Теперь клиент готов и может наслаждаться существованием в AC2 бесконечно.

ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS

Онлайновая РПГ про бесконечных охотников

Всем любителям подстрелить кабанчика. Функции поджарки и поедания не предусмотрены, поэтому вам придется опять подстрелить кабанчика. И чтобы не заскучать — подстрелите кабанчика. Кабанчики обожают быть подстреленными. Для того они и созданы.

сложность изменчивая
графика 4,7
сюжет 4
музыка 4,2
звук 3
управление 3
интерес

4,3

http://microsoftgameinsider.com/AC2/default.htm

разработчик: Turbine Entertainment Software (www.turbinegames.com)

издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733+, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт ОЗУ), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой Transform & Lighting (рек. 64 Мбайт), весьма быстрое Интернет-соединение (рек. 56,4 Кбит/с), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2+ Гбайт на жестком диске.



Бремена года

Так Microsoft/Turbine истребили расы, профессии, экономику и вещизм. Покушение на культ личности удалось, пожеванная тушка культа утилизирована. Абоненты AC2 взаимозаменяемы и универсальны. Это идеальное сообщество одноразовых друзей.

Охотничьи команды формируются на лету: соратникам нечего делить, кроме опыта. Паре случайно оказавшихся в одном подземелье игроков легче объединиться в fellowship, нежели перебегать друг другу дорогу, рискуя невзначай попасть под раздачу. Пробились до самого дна, взяли то, за чем пришли, и полюбовно расстались. Неспособная справиться с особо бодрыми монстрами группа просто ждет следующую партию коллег, две команды сливаются в маленькую армию и разносят сопротивление в пух и перья.

В один помпезный миг монстры либо перестают приносить ощутимый experience-доход, либо блещут мускулом в три раза толще вашего. Инстинкт дальнейшего продвижения по уровням в классе, самый РПГ-древний и единственный из оставшихся в живых в AC2, повелевает заняться квестами. Опять истребление гадов, только на контрактной основе, что-то в духе профессиональной армии.

Если напрячься и вспомнить, ставка Asheron's Call изначально располагалась в квестовом микрорайоне. Задания охотничьи, NPC-выдаваемые и глобально сюжетные: выбирай-не-хочу. И все подразумевают бег с препятствиями,



Идеалистичные пейзажи милы, но изрядно мешают работать. Особенно докучает ночь, которую не проспишь, не прогонишь, не промотаешь.

компасом и картой, знакомство со встречающей концессией, ее решительное одоление и расправу с финальным, вечнокрутым боссом. А что еще предложить тысяче героев, способных лишь стыковать костяшки пудового кулака с обмякшим подбрюшьем монстра? Вот если бы они пылесосить умели...

Социальный автобус

Зов, рискующий обернуться вечным, разносится эхом на всю игровую зону: «Anyone for the Tou-Tou dungeon?». В плашке «Social» обрисованы координаты подземелья, ФИО жертвы («Assa Sclavus Preceptor» — с такой фамилией жить не хочется) и временной ломоть, отрезанный на выполнение задания. «Anyone for the 2-2 dung?» — не может найти команду вопящий. Благостное изменение текста задания всегда сопровождается солиднейшим experience-вливанием. На добычу такого заряда XP-бодрости вы могли бы убить пару дней охоты соло. «Any1 4 2-2 dung???» Мелкие квесты валяются прямо на дороге в образах зверья с необычным именем и количеством здоровья. Достаточно прикончить гонца, и в кармане оказывается заказ на истребление, скажем, десяти маленьких зеленых человечков. Любитель подземелья Tou-Tou уже ни на что не надеется: «1 4 2-2?». Теперь расшифровать его послание невозможно даже с помощью чудо-машинки «Энигма».

В финале Asheron's Call 2 оказывается разочаровывающе бесперспективной. Интересной, визуально яркой и многообразной, бесконечной — и не сулящей ничего нового через месяц, пять, дюжину непрерывной игры. Исполнение квестов вскоре становится такой же рутиной, как борьба с очередным монстром, меняется лишь масштаб действа. Не о чем мечтать, не о чем поведать. Катите себе по идеальному монорельсу, единообразно вылизанному дизайнерами до блеска. Ну разве это приключение? Так, экзистенция.

Очень одинокий петух

Александр Вершинин



Самая необычная MMORPG-сессия года происходит прямо сейчас, в фоновом режиме, в качестве живописного анимированного Windows-задника. Пока я старательно вывожу эти строки, мой космический корабль, похожий на изрядно обмусоленную картонку, куда-то упорно звездолётит на автопилоте, куда – не знаю. Мне все равно. Кораблю тоже. Игровой мир EVE Online с нами обоими вполне солидарен. Всем наплевать.

Кто бы мог подумать, что космос — такая отчаянная дыра? Поправка: космос по-исландски. Дырее не бывает. Молодая, астрономически амбициозная команда CCP («Си-Си-Пи», не «Эс-Эс-Эр») активно сублимирует в код. Догадывается она об этом или нет, но ее импровизация на безвоздушную тему подозрительно похожа на саму Исландию. Холодно. Один человек на три гектара снега. Байронически красиво,



Лучшее, что есть в игре: физиогномический генератор аватара. ТАКОГО вы не видели. Эксперименты со скулами и бровями в миллионы раз лучше всех последующих космоскитаний.



За этим дятловым занятием можно провести годы. А смысл?

EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS

(бета-версия)

Претенциозный космический сделай-сам

Экспериментальная космическая РПГ, в которой нет ничего. Даже игроков. Одни скриншоты.

www.eve-online.com
разработчик: CCP (www.ccpgames.com)
издатель: Simon & Schuster (www.simonsays.com)
дата релиза: Май 2003 г.

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, Интернет-соединение (рек. 56,4 Кбит/с), DirectX 9.0+, 1 Гбайт на жестком диске.

до мурашек по коже. Холодно. Нечем заняться. Холодно. Однообразно, обворожительно, гипнотизирующе красиво. Холодно. Холодно. Однозвучно хрипит Санта-Клаус. Холодно...

To boldly go

С мечтой «делать лишь первосортные онлайновые миры» авторы EVE вскоре обнаружат себя на самом краю цивилизованного мира, куда нога человека старается не ступать. Дезинфицируя специальным спреем тротуары какого-нибудь захолустного нордического городка, жители CCP будут неторопливо дискутировать на тему «дался нам этот PvP».

Миры в диккенсовском стиле «Player versus Player» ныне являются писком онлайнового подиума. Злосчастных абонентов принято бескомпромиссно сталкивать лбами и смотреть, будут ли они чистить друг другу аватары. Организовать подобное шоу — проще простого.



Если судить по Asheron's Call 2 и EVE Online, MMORPG стремительно деградируют. За борт дизайнерской посудины летит все, что затрудняет работу девелопера: NPC с их надоедливым, никак не дающимся искусственным интеллектом, рыночная экономика, квесты. Вываливай все! Мучачосам нужен простор для разминки мускула.

И вот они, разгуляи космических пропорций. По некоторым данным, в EVE Online от трех до пяти тысяч солнечных систем. В каждой по звезде, десятку планет, пригоршне лун, поясу астероидов, паре прыжковых точек и, если повезет, космической станции. Возведена исполинская болванка, куда, по замыслу авторов, будет записываться бесконечная история космических приключений. Режиссура коих полностью на хрупких плечах абонентов.

Where no man has ever

Здесь становится смешно. Понимаете ли, вы, заплатившие тринадцать условных за удовольствие иметь доступ к серверу, обязаны не только придумать себе занятие, но и развлечь других.

PvP ограничивает выбор противника. Сражаться можно только с другим игроком, ведь привычных онлайновому «охотнику» NPC-жертв просто нет. ИХ НЕ СДЕЛАЛИ. Представьте себе: рисовать модели, продумывать точки respawn'а, отлаживать агрессивность космических монстров — это грандиозная мигрень. Пусть слабоумные подписчики потрошат друг друга.

Правда, PvP-решение быстренько организует несколько серьезных заминок. Например, нежелание большинства аудитории умирать от руки неизвестного имбецила, проводящего за компьютером значительно больше времени и потому гораздо более продвинутого — в игровом плане. А что делать новичкам, физически не способным защитить себя?

Ответ гениален: копать! Это даже скучнее, чем в Ultima Online, поверьте. Найдите пояс астероидов, включите добывающий лазер и отправляйтесь по своим делам, вы компьютеру больше не нужны. Через некоторое время не забудьте вернуться и приказать кораблю взять курс на перерабатывающую фаб-

Мнение об игре

Голос завсегдатая по имени geldonyetich на одном из фэн-сайтов EVE Online слегка дрожит от негодования: «Сейчас игра представляет собой глобальный симулятор стокового рынка. Покупай дешево, продавай дорого. Вози грузы. Добывай руду. Если вам повезет и вы обнаружите противника, вас мгновенно сотрут в порошок. Люди, проведшие в игре много времени, настолько осатанели от скуки, что убивают даже абсолютных новичков — просто из желания посмотреть на спецэффекты, отличные от блеска добывающего лазера».

В EVE нет непосредственного управления кораблем. Ткните курсором в объект и ждите. Астероиды на шоте бутафорские: они вам ничем не угрожают, стоят спокойно на якоре и ждут шахтеров.



Все зарисовки на тему EVE состоят из повторяющихся элементов: корабль, туманность, звезда, планета. Баста.



рику. Само собой, у астероидов и на пути к ним вас будут ждать те самые продвинутые имбецилы, с легкостью распиливающие корабль горняка надвое и забирающие себе добытую руду. Dolce vita!

Чтобы вы могли и дальше ненавидеть разработчиков EVE, они усугубили пытку собственных подписчиков. Когда корабль разрушается, победитель забирает ВСЕ: пушки, защитные экраны, двигатель, содержимое трюмов. Вы наблюдаете процесс обворовывания, расплющив нос об иллюминатор спасательной капсулы. Нет, постойте! Вы наблюдаете, как ваш новый серийный космодруг подходит вплотную к капсуле и разряжает пушки. Так жертва теряет не только пожитки, но и скиллы. Помимо экономической стороны, есть и ролевая. Вы усердно развиваете умение стрелять, торговать или управлять сложными электронными системами — процесс длится часы, дни и месяцы реального времени. EVE опять проявляет себя лучше других и предлагает новый искрометный метод развития способностей героя. Укажите скилл для тренировки и расслабьтесь. Можете даже выключить компьютер, ваше присутствие не обязательно. Достаточно вернуться в игру через указанное количество единиц времени и порадоваться новым способностям. В принципе, вы можете вообще не играть: платите добросердечным исландцам ежемесячную десятину и через два года обретете очень умелого пилота! Или нет, лучше просто дайте CCP деньги и не мешайте их тратить. Идите отсюда, катитесь, проваливайте.

Star Crack

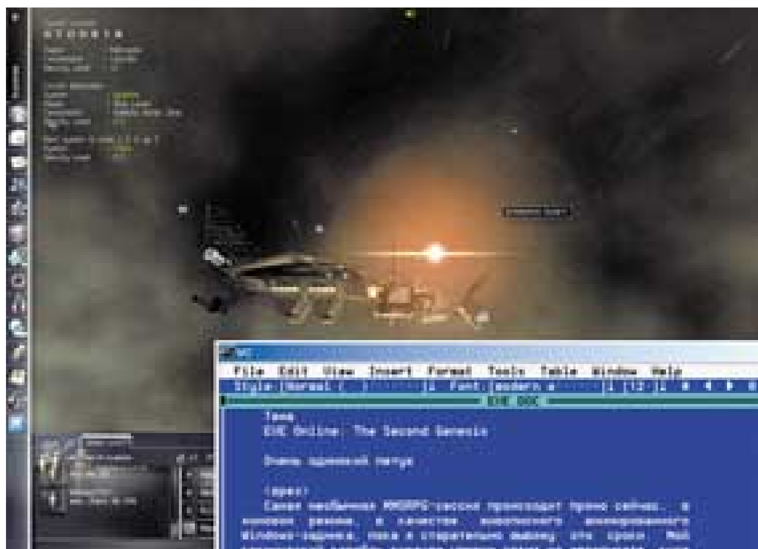
Так вот. Потраченные годы могут быть аннулированы смертью в спасательной шлюпке — секунд за тридцать. Ласковые исландцы обещают наказывать умерших не так больно, если смертники застрахуют себя с помощью какого-нибудь дорогостоящего клона. Для чего потребуются деньги. Добыть их можно лишь распиливанием астероидов или бессмысленным торгашеством, перевозкой товаров с одной станции на другую.

Осознание, что больше занятий в EVE не существует, натурально электризует. Может быть, существуют традиционные «случайно генерируемые» миссии? Ошибаетесь. Все заказы поступают от самих игроков: кто-то просит убить кого-то и обещает награду. Ах да. Местный рынок тоже базируется исключительно на потребительском спросе. Иначе говоря, если вы все-таки добыли дурацкую руду, совершенно не факт, что ее кто-то приобретет. Ведь покупателей, помимо других игроков, тоже нет!

И вот, полные рудой по самые ноздри, невызревшие космические волки сидят на станциях и используют самый красивый онлайновый графический движок для банального чата. За несколько дней усердных поисков мой корабль так и не нашел ни одного пирата или даже просто PK, пожелавшего меня ограбить или убить. Космос EVE девственно пуст. В нем болтаются никому не интересные звезды, похожие на надувные мячи планеты и прыжковые устройства. Правды в нем нет. Жизни тоже.

Только идиот станет играть в EVE Online: The Second Genesis после ее релиза. Бойтесь космических идиотов.

EVE можно спокойно засунуть в бэкграунд и ничего не бояться. Ведь вы здесь совсем один.



Хорошая мина

Не только наше наблюдение: первые исландские космонавты – CCP team, команда, сделавшая EVE Online: The Second Genesis, – могут гордиться двумя вещами: графическим движком и пиаром. «Си-Си-Пи», которую в общении с миром представляет Сигурур ОЛАФССОН (Sigurour Olafsson, умляуты, все дела), отвечает обычно коллективно, отвечает охотно, грамотно, по делу, подробно. Праздник для журналиста. Повод для беседы, впрочем, не очень веселый, но так даже интереснее: количество тем для дискуссии растет вместе с поголовьем авторских грехов. Приступим к экзекуции?



Game.EXE: Не расскажете ли о том, как родилась идея безвоздушной PvP-саги? Выбор как тематики, так и специфики внутриигрового боя многие назвали бы нетипичным...

Сигурур ОЛАФССОН (далее, впрочем, CCP — см. ее часть на снимке): Знаете, мы задумали EVE задолго до наступления эры MMORPG. Именно поэтому игроконцепт в своем ядре не «испорчен» влиянием преуспевающих ныне онлайновых ролевых игр (!!! — **Прим. А.В.**). Второе: мы обожаем космические бэкграунды — частично благодаря классическим хитам вроде «Элиты», частично руководствуясь ощущением, что именно это наиболее подходящие декорации для грандиозной PvP-драмы. Нам всегда хотелось воплотить в жизнь онлайновую игру, абоненты которой сталкивались бы друг с другом в масштабных и увлекательных баталиях. Ведь основная идея любой Интернет-игры — общение и взаимодействие игроков, все остальное прилагается.

.EXE: Святая правда. Но ведь EVE — это не только баталии.

CCP: Нет. По нашему замыслу боевая система игры и алгоритм обогащения идут рука об руку. В EVE все должны делать деньги и всегда быть готовы отстоять собственные достижения.

.EXE: Капиталистическая Шангри-Ла!

CCP: Не смейтесь, пожалуйста. Сделав небольшое усилие, любой косможитель сможет избежать честного боя. Но при этом ему никогда не выбраться за пределы охраняемых полицией зон, где, впрочем, весьма жалкие доходы — по сравнению с барышами PvP-систем. Поэтому любой шахтер, торговец и, конечно, пират должен быть готов защитить себя, свой корабль, свой груз.

.EXE: И сколько же требуется времени, чтобы подготовиться к сражению? Помнится, в Ultima Online некоторые наши коллеги копали месяцами...

CCP: Мы полны сочувствия. Между тем решение об участии в сражениях всегда принимает сам игрок. Вы вольны сконцентрироваться на тренировке пилотских умений с самого начала, пообломать руки-ноги NPC-роботам перед решающей схваткой с живым противником. Поэтому, если вам не нравится добывать полезные ископаемые, возить грузы или заниматься выпуском оборудования, милости просим, воюйте!



.EXE: Это очень мило, но мы не смогли найти ни одного свободного для потрошения компьютерного противника. Как же так?

CCP: Ну да, за ними приходится погоняться. Понимаете, мы ведь промотируем столкновения игроков, а не коллективную охоту на невежественного виртуального «кабанчика»!

.EXE: Гм... Значит, развиваться исключительно борением все-таки нельзя?

CCP: Можно.

.EXE: Постойте. Вы ведь только что...

CCP: У нас куча миссий для любого пилота, камрады! Вот задания по добыче руды, перевозке грузов, миссии для охотников за головами, для скаутов и разведчиков... Все элементарно: нанимаетесь в услужение к добывающей корпора-





ции, она требует от вас активных подвигов в поясе астероидов. Фирмы, специализирующиеся на охране порядка, отстегивают деньги за охоту на других персонажей.
.EXE: А есть ли сюжетные задания? Ну, чтобы не просто ради денег — ради жизни, понимаете ли, на Земле.
CCP: Конечно. Структура заданий легко поддается корректировке, усложнению.
.EXE: Так они есть?
CCP: Будут.
.EXE: То есть нет?
CCP: К запуску серверов мы не подготовили сюжетных миссий. Позже сделаем.
.EXE: Чудненько… И как скоро?
CCP: Очень скоро.
.EXE: Понятненько. Чем же игроки будут развлекаться до того?
CCP: Копить деньги. Понимаете, это главная движущая сила в игре. Без солидных финансовых вливаний развитие персонажа невозможно — уж не говоря об апгрейде его корабля.
.EXE: А много ли удовольствия в целеустремленном заработке виртуальных кредиток? Занятие и в реальной жизни не слишком веселое. Какая радость может случиться у торговца, помимо «купил дешево, продал дорого»?
CCP: Лучшие сделки совершаются в неподконтрольных полиции зонах. Очень опасные места: кишат пираты, снуют охотники… Вы думаете, торговцы будут только караваны водить? Ничего подобного. Поковырял астероиды часок — иди, убей кого-нибудь. И ограбь. А можно одновременно: копать, убивать, копать, убивать.
.EXE: Прелестненько!
CCP: Спасибо, нам тоже нравится. Ведь способов добычи денег — великое множество!
.EXE: Ну а как быть с «полностью контролируемой игроками рыночной системой»? Ведь возможны махинации, финансовые пирамиды и пр.?
CCP: Обмануть кого-нибудь на рынке — это как убить и ограбить в открытом космосе. Почти счастье! Главное — постоянное перераспределение денежных потоков.
.EXE: Вероятно, богатеям придется нанимать себе команды? Ведь у них на кораблях (а будут и линкоры, да?) масса свободного места, хоть в гольф играй.
CCP: У нас строгое правило: один корабль, один капитан. Крейсеры и линкоры тоже будут управляться единолично, без посторонней помощи.
.EXE: А разрушить частную станцию можно?
CCP: Разумеется. И это будет мощное развлечение.
.EXE: Сродни «Империи, наносящей ответный удар».
CCP: Точно. Когда руки дойдут до работы с сюжетами…
.EXE: Что, кстати, собираетесь делать дальше?
CCP: Мы об этом пока не думали. Пока для нас существует только EVE. MMOG — очень молодой жанр, море неиспользованных резервов, вариантов реализации, идейных решений. Впрочем, ролевой элемент всегда будет преобладать в онлайне — бронебойно в этом уверены.
.EXE: Обоснуете?
CCP: Конечно. Вся суть MMOG в гибкости характеристик персонажа. Если бы они не менялись, игрок вел бы себя в онлайне совершенно иначе. Воцарится анархия. Хаос. А благодаря РПГ есть кнут и есть пряник. Поэтому мы, ваши любимые разработчики из Исландии, сможем и дальше хлестать вас и кормить, хлестать и кормить.
.EXE: Жуть какая. Мы уйдем в скит. Кардинально обособимся.
CCP: Никуда вы не денетесь… Онлайн — всемирное будущее, а мы его апостолы. Дрожите и повинуйтесь!
(.EXE, побиваемый крупной дрожью, обрывает телефонный провод и убегает в скит. Слышен топот босых ног.)



Беседу вел Александр Вершинин.



На пороге

Александр Металлургический

Первая российская MMORPG рождается не где-нибудь, а в стенах – проникнитесь этими звуками – Государственной академии инноваций. Именно там, на шестом этаже, живет московская компания «Никита», многократный и заслуженный первопроходец, а по совместительству еще и герой нашего времени, десять лет назад открывший нам истинное лицо демократии в собственной нетленке Toppler.

Век зависти подходит к концу. Вскоре родной потребитель бросит в бессильной злобе скрипеть зубами из-за того, что владельцы-разработчики какой-нибудь напыщенной иноземной MMORPG не желают осуществлять поддержку игроков из Восточной Европы и принимать партийные взносы через кредитки российских банков. Грядет «Сфера», которая даст честным гражданам Эрефии возможность ощутить радости MMORPG-жизни в полный рост.

Так думал изумленный М-ский – и, конечно же, не ошибался. Он шел общаться с замечательными людьми, которые, поверьте, имеют все шансы подарить нам онлайновую игру многих достоинств. Несколько часов, проведенных в теплой компании трухлявых рыцарей, псоглавцев и каменноугольных големов, – лучшее тому подтверждение.

«Сфера», даром что бета-версия, вполне пригодна для обитания. Всецело европейского типа средневековая местность густо заселена разнообразным зверьем, в городах нетерпеливо топчутся пузатые торговцы, старушенции отвратительной наружности вразнос торгуют зельями, а в качестве дополнительного оживляжа по окрестностям шныряют огненно-рыжие и не в меру общительные кошки. Что есть хорошо.

Зубастым бульдозерным ковшом «Никита» черпает из общего океана идей все самое-самое и прикручивает к своему детищу. EverQuest? Morrowind? Или вечная Ultima? Пожалуйте в общий котел. Результирующая алхимическая смесь – сродни концентрированному эндорфину. Долгий глоток незамедлительно возносит неосторожного проглота на седьмое небо. Главное – не смотреть вниз: с непривычки может закружиться голова.

Игро-на-все-руки-мастера, верно интерпретируя народные чаяния, строят бесклассовое общество, где каждый занимается тем, чем угодно его душе, без каких-либо ограничений. Быть воином-газонокосилкой или боевым магом совершенно не обязательно, в активе – набор умений и навыков, вполне достаточный для бескровного существования. То есть нет никакой необходимости в экскурсиях по душным катакомбам в поисках опыта и сокровищ – ведь можно мирно сидеть себе на рыночной площади и продавать самокованые мечи и заговоренные амулеты. Пацифисты и уклонисты обязаны оценить.

«СФЕРА»

(бета-версия)

MMORPG

Первый отечественный MMORPG-проект выглядит вполне уклюже и донельзя лепо. По результатам предварительного просмотра соискателю досрочно присуждаются звания российского Everwind и московского Morroquest.

http://games.1c.ru/sphere

разработчик: «Никита» (www.nikita.ru)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

дата релиза: Не объявлена

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 900), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), видеоускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1+, Интернет-соединение.

Сфероистика

История возникновения «Сферы» своей нетривиальностью способна повергнуть в глубокую задумчивость любого непосвященного. Тот же М-ский, к примеру, вникал в суть в течение двух чашек кофе, милосердно предложенных Аллой Королевой, PR-менеджером «Никиты».

А началось все с того, что древнеиндийские монахи слишком долго медитировали в поисках дороги к просветлению и домедитировались – на них снизошло сомнительной ценности знание: если три дня и три ночи без каких-либо перерывов бормотать некие



Национальная корейская кухня: псоглавец степной в собственном соку, запеченный на файерболах.


Сладкая парочка спешит на раздачу. Поможем товарищам обрести счастье?

мантры, то можно, во-первых, похудеть на пять килограммов, а во-вторых, создать собственный карманный мир и жить в нем, припеваючи, уходя от забот суровой реальности. Посмеявшись над столь забавными галлюцинациями, просветленные служители культа записали-таки последовательность мантр на случайный клочок пергамента и забыли о нем поскорее. Дальше — как в голливудском блокбастере: рукопись у индусов, конечно же, стянул заезжий европеец, археолог, про шляпу и хлыст не знаю, где-то долго ее носил, показывал изумленным собутыльникам и чего с ней только не вытворял. В итоге манускрипт осел в одном католическом монастыре и пылился там бог весть сколько, так как знатоков санскрита в Европе... Впрочем, один такой грамотей спустя некоторое время нашелся — ища спасения от чумы, наткнулся на оный документ и принялся экспериментировать. Двое суток санскрит-бубнеж мешал сну остальных обитателей монастыря, а на третий день они, осатанев от бессонницы, уличили несчастного естествоиспытателя в черном колдовстве и устроили ему аутодафе. Ритуал сорвался, мантры смешались — и Сфера зажила собственной жизнью. Отхватив напоследок от земной тверди преизрядный кусок вместе с сотней-другой обывателей, она уплыла в параллельные слои реальности.

Отход очередного неудачника в мир иной обычно сопровождается веселыми кровавыми брызгами и жизнерадостными спецэффектами.



Нынче в Сферу можно попасть только благодаря одноименному software-продукту, что разрабатывается в инновационной до мозга костей «Никите».

Road to Heaven

География Сферы не сказать, чтобы совсем обычна. Даже наоборот. Монах попался, конечно, совершенно безграмотный, хотя и по-французски мог, и на санскрите разбирал. Однако Коперника не читал, при экзекуции Джордано Бруно не присутствовал, а посему сотворил новый мир в соответствии со своими примитивными представлениями о. В воздусях повисло необъятных размеров блюдо, поросшее растительностью, а вокруг него закружились различных диаметров и окрасок небесные светила. По счастью, неотворец решил обойтись без стада слонов и престарелой гигантской тортиллы — а то был бы номер.

И то сказать, мир «Сферы» — даже не плоскость, а скорее лестница. Утомившись от постоянной агрессии со стороны монстров, в один судьбоносный день жители решили действовать радикально и, собрав воедино все свои магические силы, немножко не рассчитали момент инерции и в итоге расколотили единственный некогда летучий континент на пять кусков, в различной степени возвышающихся над уровнем моря. Причем судьба распорядилась так, что все приличные люди оказались на верхних ступенях, а монстры и неприличные товарищи — в самой что ни на есть преисподней. Спросите, как же так запросто можно отделить неблагопристойных личностей от остальных? Не беспокойтесь, все продумано — на то есть карма.

Карма — некий абстрактный параметр, отделяющий агнцев от козлищ. Портил жизнь окружающим, хамил в общественных местах, воровал ложки у нищих артистов — получи минус. Увлекался player killing'ом — гора минусов и сотня озлобленных мстителей в придачу. И наоборот: санитары подземелий и люди просто приятные имеют постоянный приток положительной кармы и в какой-то момент начинают сиять небесным светом, смущая окружающих своей ангельской непорочностью.

Не стоит, однако, думать, что карма — это всего лишь безвольная цифирь, ни на что не влияющая и пригодная только для запугивания малолетних хулиганов. Дескать, опять двойка и две недели без ужина. Специально для остужения горячих голов жизнь внутри Сферы приведена в соответствие с древнеиндийскими пословицами «у кого карма больше, у того и прана толще», «выше карма — ближе к небу» и даже «знал бы карму, жил бы в Сочи». То есть те, кто живет в соответствии с общечеловеческими нор-



Ночью на улицах становится безлюдно, и лишь вездесущие кошки шныряют по закоулкам.



Городское население на 50% состоит из кошек и еще на 25% из торговцев. Остальные — статисты.

мами, чувствуют себя, как у генсека за пазухой: не имеют проблем с NPC-полицией, NPC-торговцами и NPC-налоговой, а respawn переносит сих достойных граждан в относительно безопасные места на верхних уровнях Сферы. С негодяями система обращается противоположным способом: норовит отвлечь от серийного PK-маньячества толпами монстров и при случае забрасывает подальше от городов. Наиболее агрессивных товарищей и вовсе ссылают в Харон, то есть на нижнюю ступень, в самое пекло, где плодятся наимерзотнейшие монстры и нормальному человеку нет никакого житья. Зато PKiller оказывается в благодатнейшей компании, среди своих зубато-мохнатых коллег по цеху.
Вот такая саморегуляция.

Взятие снежного городка

Как и любая MMORPG, «Сфера» предполагает наличие как парных PvP-потасовок, так и крупномасштабных клановых войн. И если в первом варианте ничего особенно нового придумать уже нельзя, то второй предоставляет известный разбег для фантазии разработчиков. Чем те и не преминули воспользоваться: понастроили в диких закоулках множество фортеций и населили их свирепой нечистью. Взяв любой из означенных развлекательных комплексов приступом и перебив всех защитников, можно смело объявлять его своим новым домом, а себя, соответственно, великим лордом прилегающих земель и драть с прохожих и проезжих мзду за trespassing. А на вырученные деньги устраивать пир горой и затевать дикие пляски в незабвенном стиле камелотских рыцарей.

Поскольку замков в любом случае окажется намного меньше, нежели кланов, мы пророчим населению Сферы постоянные крупномасштабные конфликты и войны за передел мира.

Но и это еще не все: дабы облегчить жизнь оккупантам, им в помощь выдаются различные осадные орудия: большнобойные катапульты, лестницы для карабканья на крепостные стены и тараны для вышибания дверей. Признайтесь, вы тоже втайне мечтали сыграть в Stronghold от первого лица? Мечта версификатора.

Back to reality

Время в Сфере летит стремительно, а оторваться от созерцания местных достопримечательностей непросто. Хочется заглянуть в каждый замок, пошарить мечом под каждым кустом, просто погонять кошек по городу, но — увы — приходится подниматься с удобного кожаного кресла (в «Никите» заботятся о комфорте), жать руки экскурсоводам (чудесные люди, просто чудесные. Один из них, кстати, украшает одну из наших обложек) и робко (робче некуда) надеяться на скорую встречу с проектом на магазинных прилавках. «Сфера» has you.



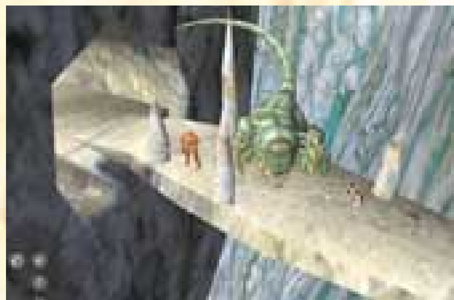
Магические всполохи превращают мрачное подземелье в весьма феерическое место, а коллегу-приключенца — в зеленого человечка.

Черный лед  онлайна

Повальная мода на MMORPG и иные MMO-авиасимуляторы играет с индустрией в недобрые игры: вал анонсов закупоривает сетевые каналы, вводит обескураженного игрока в ступор — он уже не в состоянии отличить одну «большую онлайновую», да еще и «многопользовательскую», от другой, у него рябит в глазах, ему хочется вон из Сети. Как мы его понимаем... Но — не уходи, родной! Мы, специально натасканные на слово «онлайн» новостедобытчики-конферансье, произвели сезонный сбор MMORPG-урожая, отбраковали пустые пиар-отложения и предоставили вашему вниманию прессованную плиту информации. Кусайте.

Первой ласточкой пусть будет Atriarch (www.atriarch.com, дата релиза не объявлена) от студии World Fusion: весь покрытый зеленью, абсолютно весь... шарообразный мир, где каждый куст — и тот живой. Органическое чудо блистает многочисленными фиатурезами, которые в свое время обеспечили дикий успех некоему «Морровинду», не забывая, впрочем, при случае выставлять напоказ свои empire-building und strategy-элементы и вскользь заявлять о сотне способов выйти в дамки, не прибегая к насилию.

Atriarch.



Следующей мы выпускаем на сцену саму Microsoft, заслуженного лохнесс-монстра всея планеты, обладающего исключительным нюхом на залежи у.е. Под мышкой у чудища трепыхается новорожденное чадо, нареченное Mythica (www.mythica.com, дата релиза не объявлена), MMORPG очень северных кровей, рожденное путем скрещивания Старшей Эдды и билловых онлайновых технологий. Валькирии, драккары и тинг (древнескандинавская государственная дума) прилагаются. Слоган многообещает: «Конец есмь только начало». Гм...

Шоу продолжается! На экране культ в квадрате: The Matrix Online MMORPG by Monolith & EON Entertainment (дата релиза... не объявлена!). Агенты смиты из киноимперии Warner Brothers, вооруженные дефибрилляторами, сурово надзирают за процессом игропроизводства, пресекая все попытки отклониться от заданного «матричного» курса. Киберпанк выходит в открытый on-line и обретает сам себя. Тысячи потенциальных нео-ривзов уже мысленно смакуют беготню по стенкам и ловлю пулеметных очередей зубами. Но нужны ли пулеметные очереди, если все уворачиваются?



Dragon Empires.

Очередное ваше все — Codemasters — с мукой на парадном корпоративном портрете вынашивает нечто (см. .EXE-отчет о E3'2002 и плачь!) под названием Dragon Empires (www.codemasters.com/dragonempires, релиз: 1 октября 2003 г.). Означенные в названии твари, по замыслу творцов, должны мирно сосуществовать с людскими кланами и даже помогать им в борьбе за правое дело. На этом, собственно, изюминки проекта исчерпываются, и вам остается лишь уповать на многообразие методов этой самой «борьбы».

Поклонники Блантмена и Хроника, возликуйте! На горизонте замаячил шанс примерить на себя шкурки не менее культовых героев. Тандем NC Soft и Cryptic Studios с помощью чудовищных (секретных!) технологий перерабатывает тонны комикс-макулатуры, по капле выжимая из них начинку для своей скорогрядущей City of Heroes (www.cityofheros.com, релиз: 1 июля 2003 г.), все-все жители которой, включая пятилетних негодяев и ветхих одуванчиков, являются тайными супергероями. Будем надеяться, что «спасатели» передерутся между собой, избавляя разработчиков от возведения квесторазадаточных телефонных будок и прочих автоматов с ситро.



City of Heroes.

Тем временем не менее вельможные Games Workshop и Climax занимаются любимым делом: покраской космодесантных миниатюр в зеленый цвет — на носу Warhammer Online (www.warhammeronline.com, релиз: 1 апреля 2004 г.), сиречь гоблины с плазмоганами и орки с атомными рогатками в открытом космосе. Результаты перестройки настольной стратегии в онлайновую РПГ пока не разглашаются, но обещано, что будет не хуже World of WarCraft (который, как вы помните, тоже MMORPG, в самом конце 2004-го и, разумеется, «сделает» всех. Не вопрос).



Warhammer Online.

Поклонники японских РПГ тоже получили право на сабантуй среди anime-кварталов. Пришельцы из параллельной ПК-миру приставочной реальности, прикрывшись лейблом Square Soft, готовятся одарить сетевое сообщество одиннадцатым отпрыском своего финально-фэнтезийного мыла. Голубых кровей и почтенного древнего рода Final Fantasy XI (www.playonline.com/ff11/home, релиз: 1 ноября 2003 г.) грозится перековать «кастрюльников» на аниме-фэнов, загадочно и призывно



Darkfall Online.

подмигивая глазами-блюдцами. Суперкоготь орла ждет вас!

Безвестная Razorwax AS, отказывая себе во всех удовольствиях, лепит примитивное зубокрошилово Darkfall Online (www.darkfallonline.com, дата релиза не объявлена), отягощенное традиционным фэнтези-антуражем. На первое место вынесены поединки в стиле Player vs. Player (общее нынче место), а о детальной проработке мира?.. — даже не заикайтесь: рубите друг друга в шпинатный салат, довольствуясь литрами крови.

Прямая противоположность — Realms of Torment (www.realmsoftorment.net, дата релиза не объявлена), разрабатываемая Quad Software. Основной упор — на скрупулезную проработку фэнтезийного мира посредством современных технологических фокусов от ATI и nvidia. Параллельно в три горла воспевается визуализация небоскребной вышины и немыслимый сюжет, вещающий о ритуальном самоубийстве планетарных масштабов. Добро пожаловать в пиквикский клуб любителей харакири.



Realms of Torment.

Citizen Zero (www.citizen-zero.com, дата релиза не объявлена) от компании Micro Forte — еще одна акварельная картинка на тему приближающегося краха человечества и сопутствующих ему бесчинств черни. Ярким пятном на фоне обрыдлых пресс-релизных строк ни о чем выделяется задумка сюжетописца о двух конкурирующих планетах и иных инцидентах будущего. Балаган, одно слово. Не поседеть бы в ожидании.

Но вот, смотрите, что-то новое: Pirates of the Burning Sea (www.piratesoftheburningsea.com, релиз: осень-2003), глоток освежающей морской водички от малоизвестной Flying Lab Software. Капитан Небольшой Крюк, ежевечерний абордаж с нанесением тяжких телесных, шейдерные моря и программные технологии от самой Valve. Не забудем также о «настройке» рассекающих непокорную волну бригантин при помощи самодельных текстур — разве не этим грезит каждый пират с абонентской платой наготове? Впрочем, выглядит это пока неубедительно, и основная надежда разработчиков — скучающие дети, которым занеможется в онлайн после премьеры заведомо хитового Pirates of the Caribbean с вновь сногсшибательным Джонни Деппом.



Pirates of the Burning Sea.

Очередной фэнтезийный макрокосм куется в стенах славной NPCube (как?! вы не слышали об NPCube? Мы до сих пор, как ни странно, тоже). Творение носит на редкость простодушное название Dark and Light (www.darkandlight.com, релиз: Рождество с.г.), что, согласитесь, полностью раскрывает сущность этого гоблинского притона и вызывает снисходительные «фи!» у каждого, краем уха слышавшего о Black & White. Между тем уникальные 12 рас и 14 классов, обреченных на мытарства по десяти королевствам с неповторимой флорой и фауной, возможность создавать гильдии одним мановением мыши и очень приятный движок, «заточенный» под дзен-пасторали. Жить, наверное, будет, но долго ли?



Dark and Light .

И снова это сатанинское фэнтези. В отличие от, Horizons (www.istaria.com, релиз: лето-2003), над которой трудится Artifact Entertainment, относится к гномоэльфам чуть ли не с материнской любовью, предлагая удобную систему взаимодействия братьев по гильдии даже вне игры. Среди прочих уникальных особенностей удалось обнаружить совершенно дикую систему умений, не ограничивающих больные фантазии игрока вообще ничем, были бы под рукой лишние experience points и коврижки для оплаты мага-терапевта... Но это еще не все. Если гномоэльф вдруг заскучает, развеять его серую кастрюльную тоску поможет возможность играть за дракона. Комьюнити сползает под стол.



Horizons.

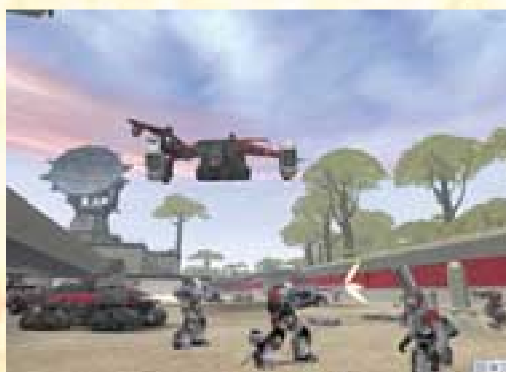
EverQuest 2 (http://everquest2.station.sony.com, релиз: ноябрь-2003). Вот в чьем успехе мы абсолютно уверены и вам советуем. Если в графе «разработчик» стоит «Sony Online Entertainment» (или хотя бы «Verant», Сонина дочка), игра уже застрахована от провала, а если это еще и легендарный EverQuest... Не станет помехой даже невозможность портировать героя из оригинального «Эверкрэка». Неофиты не хотят превращаться во фрикаделек в первые пять минут игры: неравноправие в мире Norrath сильно ударит по карману издателя, а полностью переработанные системы скиллов, торговли и боев будут лучше старых ровно в три тысячи раз. И мы в это верим,


EverQuest 2.

верим! Ведь за плечами разработчиков неоспоримый опыт... Словом, если вам хочется провести год-другой в онлайне, экаунт в EQ2 придется весьма кстати.

Идем дальше. Среди грядущих онлайн-самородков встречается такое... Вот, подрихтовав неказистый движок, уходит в большую Сеть старый стратегический приятель Prince of Qin. Разумеется, игра будет называться Prince of Qin Online (http://poq.khabal.com, релиз: лето-2003) и представлять из себя old-school diablo-style-массакр на ограниченном количестве полей и лугов династии Инь... Минь... Шу... Лаунж... Какая, впрочем, разница. Если копуши из Khabal Gaming не подкачают, это будет весьма добротный клик-клик в изометрии. Тоже ведь жанр.

И снова Sony Online Entertainment, на сей раз с футуристической мясорубкой PlanetSide (www.planetside.com; релиз: лето-2003). Игра не имеет к РПГ никакого отношения, предлагая бодрой публике гвоздить друг в друга из бластеров, швыряться гранатами и давить томатную пасту колесами тяжелой машинерии. Говорится невнятное о командных режимах игры. Обещаются «тактика» и «продуманное взаимодействие»... Понятно, что ничего этого не будет (или же ни каплей больше, чем в каком-нибудь махровом Tribes). Зато весело. И красиво. Если Sony ничего не путает, октябрятам вроде Soldner придется не сладко.


PlanetSide.

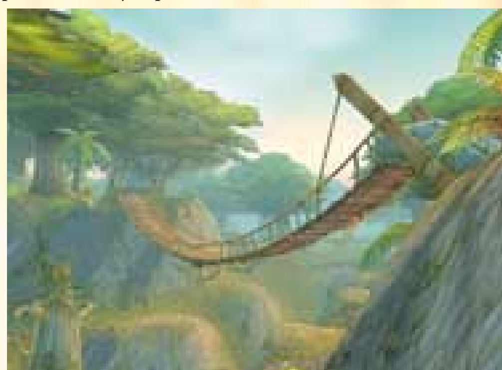
Выше других сумел вытянуть ручонку несмышленый первоклассник Priest (JC Entertainment). Имеет полное право: нечасто встретишь MMORPG-хоррор по мотивам корейских (!) комиксов о Диком Западе (!!), с фронтменом в лице священника специального назначения по имени Иван (!!!). Высокохудожественный концепт-арт с неумеренной расчлененкой подсказывает нам, что лучше трэша хуже нет. Ну да. Мы назвали бы это шапито лучшим концептом для онлайн-игры, но атрофированная графика вкупе с недоношенной ролевой системой не велят.


Priest.

Вас также позабавит игра Wish (www.mutablerealms.com, релиз: январь 2004 г.) от Mutable Realms, Inc. Уже сейчас, находясь в зародышевом состоянии, она кичится торчащими отовсюду пентаграммами, не к месту прилепленными рунами и прочим пионэрским сатанизмом, от которого, как известно, разбегаются по чуланам все домохозяйки. Более серьезные граждане настороженно поглядывают на графику, которой почему-то практически нет.


Wish.

Кстати! Надо ли что-нибудь говорить о World of WarCraft (www.worldofwarcraft.com), о котором почти все сказано выше? Достойна ли эта малоизвестная игра из непопулярной вселенной находиться в одном ряду со всем остальным добром, претендующим на ваши бессонные ночи в онлайне?.. Одно можно сказать точно: Blizzard выпустит этого монстра на волю, когда его графика безнадежно устареет, сиквелы «конкурентов» будут давно забыты, а WarCraft 3 портируют на мобильные телефоны. И это правильно. Чтобы без ошибок воплотить в игре сегодняшний feature-лист, понадобятся годы. Ждать игры Blizzard — это профессия.


World of WarCraft.

А тем временем в далекой-далекой галактике разработчики, назвавшиеся смешным именем XYZ, инспирировав себя без меры некоей «Элитой», стряпают 3rd World (www.3rd-world.cc, дата выхода неизвестна). Это была бы стандартная космическая многопользовательская, если бы не изометрический режим для путешествий героя по орбитальным станциям и умопомрачительные, в туши, скетчи, исполненные в комикс-стилистике «технопанки в космосе». Там даже есть переделанная под межзвездный истребитель «Аэрокобра»! Правила и лимиты не писаны вообще: публика пускает слюни в ожидании маргинальных покатушек верхом на космическом мусоре. Это будет нечто. Если только не развалится на запчасти и не самосдастся в утиль.

Александр Металлургический, Михаил Бескакотов.



Его прелесть

В мире большого бизнеса подземелья оснащены кондиционерами, а драконы летают строго по расписанию. Не все сказочники могут с этим мириться. Двадцать лет из своих сорока Ричард ГЭРРИОТ (Richard Garriott) потратил на создание сказки, которая ему больше не принадлежит... Сегодня «человек, ранее известный как Лорд Бритиш» одновременно готовит плацдарм для высадки корейского онлайн-гиганта в США, консультирует супергероев и кропает Tabula Rasa – игру, которая заменит ему (и нам) Ultima. Легенда онлайновых ролевых отвечает на вопросы Единственного Журнала.

Лорд Бритиш о себе, Ultima и судьбах Британнии

Game.EXE: Дорогой сонсэн-ним, для протокола: с Британнией покончено? Есть ли хоть один (законный) шанс увидеть новую игру в старой вселенной?

Ричард ГЭРРИОТ: Увы, нет. Лорд Бритиш покинул Британнию. Навсегда. Ultima Online продолжает развиваться без меня. Надеюсь, руководство компании сумеет найти людей, которые поведут проект к новым рубежам, но вряд ли в нем сохранятся старые традиции. Это будет, скорее всего, совсем другая игра. Только не грустите, пожалуйста. Как раз сейчас ваш ненаглядный Лорд занят парой-тройкой новых миров, – присоединяйтесь к нему в Tabula Rasa!



.EXE: Присоединяться – наша работа. И все же жаль, что сериал оборвался так внезапно...

Р.Г.: Внезапно? Я давно планировал закрыть сериал с выходом Ultima IX. По крайней мере на время. Игра, которую мы создаем сегодня в Destination Games, – именно то, чем планировалось заняться «после Ultima» в Origin.

.EXE: А как насчет Ultima Online 2?

Р.Г.: О, это долгая история. Мы пытались убедить руководство Electronic Arts в том, что делать две Ultima Online подряд – плохая идея, что лучше сконцентрировать силы на Wing Commander Online... Нас не послушали. В итоге разработчики Wing Commander были уволены – и почти в полном составе ушли в команду Star Wars: Galaxies. Затем EA закрыла и Ultima Online 2, после чего ушли мы. И что же?.. Прошло немало времени, у EA нет ни Ultima Online 2, ни Wing Commander 2. Сейчас они начали работы с нуля – с новыми людьми.

Лорд Бритиш о драгдилерах, «ответственности разработчика» и «Матрице»

.EXE: Вы не находите, что есть немало общего между хорошей MMOG и наркотиками: «первый раз бесплатно», «приведешь друга – получишь скидку»...

Р.Г.: Увы, да. Маркетинговый трюк «сначала попробуй, потом купи» работает и здесь, причем в выигрыше остаются и покупатели, и продавцы. Но существует еще понятие «ответственности». Разработчикам онлайн-игр необходимо беспокоиться о дурных привычках, которые они воспитывают в юных игроках. Создать «правильную» игру значительно сложнее, но и успех много ярче!

.EXE: И все же... MMOG играют с человеком злую шутку. Реальность и виртуальность меняется местами, настоящие друзья уступают место друзьям виртуальным. Такая угроза действительно существует или она просто раздута прессой? Люди тратят свои жизни в угольных шахтах или за игрой в MUD'ы – есть ли разница?

Р.Г.: Разница есть. Шахтеры получают за свой труд деньги, а не батрачат по собственному желанию. Это – работа. Игроки просиживают дни напролет в MMOG в состоянии невероятного увлечения, и это увлечение может разрушить их социальную жизнь. У нас есть выбор: или научиться контролировать свою страсть к виртуальным приключениям, или растерять отношения с близкими людьми, лишиться работы, будущего.

.EXE: Что в пределе? Уж не «Матрицу» ли мы строим?

Р.Г.: Ее! Наши тела будут покоиться в капсулах и по звонку справлять естественные потребности.

На самом деле все не так просто. Я бы сравнил MMOG с «виртуальным отпуском». Виртуальный отпуск никогда не заменит настоящей поездки в Антарктиду или полета над Москвой. Виртуальный отпуск дает возможность попробовать себя в деле, которое не может случиться в реальности. Да, появятся игры, где в ходу будут настоящие деньги. Да, некоторые игроки смогут зарабатывать себе на жизнь прямо в игре и никогда не узнают, что такое ходить на работу. Но все равно — им потребуется перерыв, отпуск. Настоящий. Так что до «Матрицы» нам еще далеко.

.EXE: Кстати, а во что вы сейчас сами играете?

Р.Г.: В Toontown. Детская игра, но я в восторге от ее дизайна: гениальная простота, ужасно весело.

Лорд Бритиш о насилии в играх и корейской культуре

.EXE: Известно, восток — дело тонкое. Каково это — работать над сиквелом Lineage, самой популярной MMORPG в Азии?

Р.Г.: Очень интересно! Мы постоянно узнаем что-то новое о культурах друг друга. Я был немного знаком с Японией до того, как начал работать с NCSoft, но корейская культура — это нечто. Нечто совершенно особенное. Мне очень нравятся идеи, которыми фонтанируют корейские гейм-дизайнеры.

.EXE: Азиаты первыми перенесли виртуальные конфликты в реальный мир. Что вы думаете об «offline PK»?

Р.Г.: Сдается мне, проблема «offline PK» чрезмерно раздута прессой. Здесь очень трудно отделить правду от выдумки. Поймите, когда в онлайн-игре возникают отношения между игроками, эти отношения РЕАЛЬНЫ. Воспитанные люди остаются воспитанными людьми внутри и снаружи игры. Шпана будет вести себя одинаково в реальной жизни и в игре. Не игра заставляет этих людей драться — они просто не могут решить свои проблемы в онлайне.

.EXE: Тем не менее. Насколько крепки нити, связывающие игру и реальность?

Р.Г.: Со временем эти два мира будут прорастать друг в друга. Скоро мы забудем, когда и где состоялись эти встречи, эти покупки, эти события — в игре или реальной жизни.

.EXE: В продолжение вопроса о насилии. Неужели «игрок против игрока» (PvP) — это будущее онлайновых ролевых? Во многих молодых MMORPG создаются все условия для виртуального убийства, причем порой в действиях разработчиков не видно здравого смысла...

Р.Г.: Lineage — пример хорошего PvP-развлечения, в котором участвуют около четырех миллионов человек. Механика игры позволяет игрокам собираться в огромные армии и биться насмерть за обладание замками. В то же время Lineage может не подойти людям, которые предпочитают путешествовать и сражаться с монстрами.

UO и EQ прекрасно обходятся без мощной системы PvP, поэтому я не думаю, что битвы между игроками — это единственно возможный способ сделать игру успешной. Нам нравятся разные вещи. Отсюда вывод: авторам должно очень четко представлять себе аудиторию, стараясь «попасть» в нее. Успешная игра — это магический коктейль из множества компонентов. Начинающим разработчикам трудно собрать их все сразу. Я очень надеюсь, что с Tabula Rasa мы попадем в «десятку»...



Раул Ким (Raoul Kim), выпускник Сеульского государственного университета, ведущий дизайнер Lineage II, человек, идеями которого восхищается сам Лорд Бритиш. Начав работу в игровой индустрии в 1996 году, в компании PsyEarth Entertainment, где он отвечал за Ragnadawn, онлайновую торгово-карточную игру, в 1998 году Раул присоединился к NCsoft — и все завертелось: вселенски популярная Lineage, а теперь вот и Lineage II, стартовавшая в октябре 2000 г., работа бок о бок с Ричардом Гэрриотом, которого Раул считает учителем...

Лорд Бритиш о виртуальных грабителях и оффлайн-тренинге

.EXE: Есть прелюбопытная концепция для MMOG будущего. Игрок использует реальные деньги со своей кредитной

Lineage II (здесь и далее).









карты для существования в выдуманном мире. Скажем, Дикий Запад. Виртуальные бандиты грабят банк и воруют настоящие деньги. Их ловят виртуальные шерифы, которые получают реальные зарплаты. Как вам такая идея?

Р.Г.: Я совершенно уверен, что, связав «игровые» и «реальные» деньги, можно делать потрясающе интересные игры. Мне не очень по душе ваш пример с ворами, но вот зарабатывать и тратить — самое оно!

.EXE: Еще одна новая идея. В EVE Online появилась уникальная система «оффлайн-тренировки». Вы ставите skill на «проработку» и выходите из игры. Делать ничего не надо, только платить абонентскую плату. Может быть, за такими вещами будущее?

Р.Г.: Не думаю. Я не сторонник таких решений. Не потому, что создатели EVE берут деньги за продвижение игрока по лестнице уровней, а потому, что это неинтересно! Если развитие персонажа сделано настолько плохо, что игроки готовы заплатить деньги и пропустить эту часть игры, тогда лучше убрать ее вовсе.

Лорд Бритиш

и его прелесть

.EXE: Как вы думаете, возможно ли создать игру, в которой философские аспекты не вступали бы в противоречие с тупым, но веселым процессом убиения монстров за XP?

Р.Г.: Совершено уверен, возможно! Погоня за XP и ролевая игра прекрасно могут уживаться. В Tabula Rasa мы объединяем лучшие стороны «одиночных игр» с их продуманным сюжетом и многопользовательских проектов с их возможностью общения и командной работы. Наша задача — поощрять игроков за качество их игры, а не за количество монотонных операций.



.EXE: Снова Tabula Rasa — вы дразните нас! Что же это такое, ваш новый проект?

Р.Г.: Я потратил полжизни, создавая сказочный мир со своей историей и философией. Все, чему я научился за эти годы, вложено в Tabula Rasa. Это новое поколение онлайновых РПГ. Не ждите традиционной MMORPG вроде Ultima Online или EverQuest. Tabula Rasa будет объединять в себе лучшие стороны одиночных и многопользовательских игр.

.EXE: Каким образом?

Р.Г.: В одиночных ролевых вы всегда главный герой, спаситель, мессия и т.п. В то же самое время тысячи других игроков заняты тем же самым, и у вас нет никакой возможности поделиться своими радостями и печалями с ними. Многопользовательские РПГ хороши тем, что игроки могут участвовать в приключениях вместе. Однако в «спасение мира» уже никто не верит. В MMORPG не бывает «главных героев», а спасение мира ничем не отличается от вождения автомобиля — это делают все и постоянно. Значит, в одиночных РПГ есть нечто, что мы потеряли после перехода в онлайн.

Наша задача — заставить игроков поверить в уникальность их приключений. В Tabula Rasa будет некий Центр, где все игроки без исключения смогут общаться друг с другом и собирать команды для очередного похода. Покидая его, вы с друзьями оказываетесь в «приватной» области игры — где будет сюжет, заранее определенная последовательность событий и все необходимое, чтобы сделать ваше приключение незабываемым. Вы не будете ничего знать о других группах — у них свое приключение, у вас — свое. Таким образом, мы сохраняем эпический масштаб приключений single RPG в многопользовательской онлайн-вселенной.

К сожалению, я не могу сейчас раскрыть всех карт. Но скоро, очень скоро, обещаю — расскажу больше. Может быть, вы заглянете на наш стенд на E3?..

Беседу вели Олег Хажинский и Александр Вершинин.

Превью

➜ *World War II: Frontline Command* 74
➜ *Kreed* 76
➜ *Star Trek: Elite Force II* 78





World War II: Frontline Command

(демо-версия)

Не верьте никому — это еще один Z2.

Стратегия в реальном времени



www.frontlinecommand.com

разработчик: The Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk)

издатель: Koch Media (www.kochmedia.co.uk)

дата релиза: Май 2003 г.

объем демо-версии: 142 Мбайт (см. ее на .EXE DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 230 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.1+.

Мнение об игре

«Пометка «сделано Братьями Битмапами» сама по себе заставляет с нетерпением ожидать выхода World War II: Frontline Command, а ощущения, полученные при общении с демо-версией, лишь утверждают меня в этом решении», — бесстыдно признается Стив Хилдрю (Steve Hildrew), сайт Games Domain (www.gamesdomain.com).

O Brothers, Where Art Thou?

Внешний вид новообретенного знакомца многое может о нем рассказать, поэтому на очередного отпрыска солидной и многоуважаемой Bitmap Brothers (почти родственников) мы взирали с почтением и прямо-таки пялились ей в рот: а вдруг выдаст что-нибудь этакое, кровное, и мы дружно утонем в потоке ностальгических воспоминаний. Не пришлось.

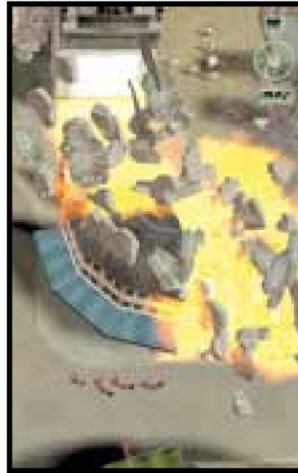
Александр Металлургический

World War II: Frontline Command (далее FC) изо всех сил пытается напустить на себя серьезный вид, глубокомысленно хмурится, сводит брежневские брови на переносице, позвякивает шестеренками под черепной крышкой и очень внушительно скрипит хромовыми сапогами. Надо же, благоговейно вздыхаете вы, вот она — мечта, настоящая стратегия, хотя и без кнопки «конец хода». Словно почуяв ваши настроения, FC по-отечески усмехается в полутораметровые усы, извлекает из бескрайних недр своих карманов Peterson Pipe и начинает пускать по округе клубы fog of war.
Собственно, на этом чудо и заканчивается — проклятый туман красит природу в серый цвет, превращает участников действа в блеклые тени самих себя, а вас — в разочарованного очевидца. То есть поначалу все даже очень мило и внушает нездоровый юношеский оптимизм: подумать только, Bitmap, понимаете ли, Brothers, создатели нержавеющей Z, легированной Steel Soldiers (Z2), цельнометаллических интергалактических кораблей типа «блоха». Идеологи альтернативного применения ракетного топлива! А потом, когда первые восторги от долгожданной встречи испаряются, наступает полное отторжение. Дорогие братья на букву Бэ, вашими фокусами уже никого не удивишь. Где вы были все эти годы? Из какого мавзолея вы вынесли это собрание мумий-пережитков?

Юрьев день

Упадническое шоу начинается с генеральского планшета, на котором расставлены mission goals. Одновременно из динамика на вас льется мужественный голос, которому дружно позавидуют





Данное действо к военно-исторической действительности имеет ровно такое же отношение, как и тетрис.

Вот что бывает, когда дети остаются дома наедине со спичками.

все 43 американских президента, — это некая Большая Шишка пытается вдохновить вас, сиречь бравую белоzвеzдную армию, на 12 подвигов Геракла. С планшета вас вытряхивают прямо в чисто поле, где россыпь спичечных коробков делает вид, что она — город. Единственным полуподвижным объектом на ближайшие километры является мельница — столь дряхлая и невыраzительная, что даже такой zнатный zадира, как Дон Кихот Ламанчский, оставил бы ее беz внимания. Воевать и погибать za столь унылую местность не хочется абсолютно. Даже если все 43 преzидента выстроятся клином и дружно начнут умолять меня об этом. Однако, допустим, вам все же удалось захотеть нанести армии противника непоправимый урон и вы готовы отkazаться от партии в Praetorians ради сомнительного удовольствия отправить пару «Тигров» на переплавку. Допустим, преzидентский хор вам польстил — всякое случается. Допустим, вы согласились-таки воевать za эти кисельные берега... Так вот, сочных crash-boom-bang'ов не ждите. Ибо дальше все столь же беzрадостно.
Очень скоро (почти cpazy, по чести говоря) вы осоzнаете, что с подчиненными что-то не в порядке. Они — как молодые бойцы, впервые za несколько недель муштры выпущенные в увольнение: строем толком ходить еще не научились, а вне строя тоже уже не могут: постоянно друг на друга натыкаются, сталкиваются лбами и путают лево-право. Более того, слабовольные жертвы КМБ подвержены некоему абстрактному влиянию иzвне: в начале миссии юниты бодры и реzво бегают по окрестностям, но с течением времени все сильнее и сильнее zатормаживаются. Иz пользовательского руководства FC нашим исследователям удалось выяснить наzвание первопричины столь странной умозаморозки личного состава: «мораль». Он — означенный состав — видите ли, пребывая в напуганном состоянии духа, начинает медленно соображать. Zабудьте, что пишут высоколобые биологи в своих трактатах о влиянии адреналина на деятельность центральной нервной системы, — здесь другие законы. Впрочем, если заменить «адреналин» на «каннабис», все встанет на свои места...

Антиfun

Приz зрительских антипатий смело вручаем мерzким ядовито-красным диаграммам гаубичного калибра, приzванным наглядно демонстрировать время перезарядки юнитов. Отправить их на zадворки коммуниzма нет никакой воzможности, и вы, изойдя всем, на что гораzды, будете вынуждены во время многочисленных перестрелок наблюдать эти чудовищные порождения неzдорового дизайнерского воображения. Череz несколько минут визуального насилия утомленные глазные яблоки несостоявшегося генерала самовыворачиваются в сторону переносицы, и вашему искаженному мировосприятию предстают уже не свирепые американские «шерманы»-«тетрархи», а бестолковая толпа больных подагрой божьих коровок.
После означенного безобраzия хочется все бросить, поменять форменные штаны на майку с пацификом во все брюхо и остаток жизни провести в Тибете. Давить.
А теперь вдумайтесь: перед нами на раzделочной доске лежит самая что ни на есть Action/RTS. Игра, на 90% состоящая иz непрерывного сумасшедшего действа (что вы, какая пауzа — нет и в помине. Instant, понимаете ли, action), где толпы беzмоzглых юнитов раzносят друг дружку на болты и шурупы. Посему воzникает вопрос номер раz: успеет ли игрок, угодивший под перекрестный огонь, воспольzоваться пачкой дополнительных команд или же его пехота раzлетится кровавыми ошметками по закоулочкам от предательски меткого попадания минометного снаряда? Вопрос номер два: а станет ли игрок вообще пользоваться дополнительными командами при столь миzерной отдаче, что мы имеем в FC?
И, наконец, последний, очень философский вопрос, обращенный через вечность прямо в уши zвеzдам: найдутся ли желающие играть в это недораzумение, чуждое понятиям visuals & mind-gaming, когда на дворе уже пляжный сеzон и девушки в минималистских одеяниях, а на винчестере — «Блицкриг» и C&C: Generals?
Вскоре мы это обязательно выясним.

Если приглядитесь, то обратите внимание на вопиющее несоответствие калибров танковых пушек и снарядов.



Kreed

(бета-версия)

Слегка пообтрепавшийся, уставший, но совсем не злой инопланетянин выходит к людям, забавно грозит пластмассовым бластером и падает замертво. Ничего теперь не поделаешь: полной версии Kreed нам стало хотеться намного меньше.

Шутер от первого лица



www.burut.ru/htmlrus/kreed.php

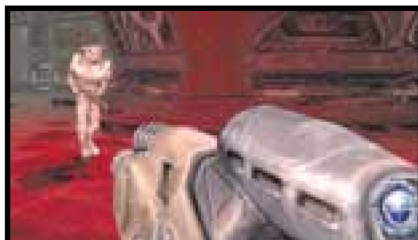
разработчик: Burut (www.burut.ru)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

дата релиза: 3 квартал 2003 г.

Системные требования

Не объявлены



Тот самый брат по оружию. Парень слегка неадекватен: шарахается от меня, будто от атипичной пневмонии, не дает запечатлеть безумно модный кляп. Читатели Game.EXE обречены умереть в неведении.

Мнение об игре

«Буруту» следует гордиться своим эксклюзивным Kreed-движком. Пиксельные и вертексные шейдеры, динамическое освещение и тени, но самое удивительное — количество поддерживаемых полигонов, зашкаливающее за 4000 на одну модель», — теоретизирует кабинетный писатель Юрий Вейдерович Пол (Ure «Vader» Paul), сайт ActionTrip (www.actiontrip.com).

Й'кууры в беде

Тот, кто старательно изучает DVD-приложение к Журналу, наверняка не пропустил demoscene-самородок под названием Squish (см. диск #4). Возможно, некоторые даже знают, что это интро родом из Воронежа. Но о причастности его создателя к самому амбициозному российскому 3D-шутеру догадываются лишь единицы.

Михаил Бескакотов

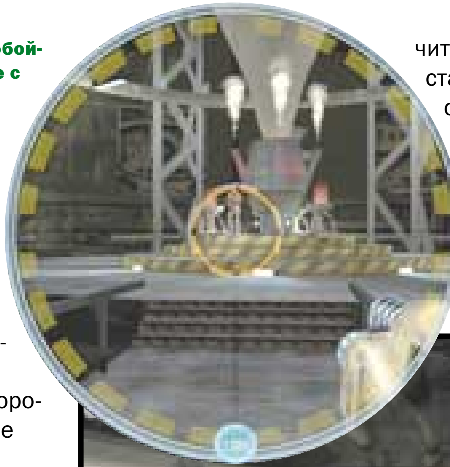
Азря! В шестидесяти четырех килобайтах Squish искр и энергии на порядок больше, чем в бета-версии Kreed, игры, которую с нескрываемым интересом ждут все хоть сколько-нибудь интересующиеся жанром люди. Почему так вышло? Почему, спрашивается, вместо того чтобы начать рассказ об истории успеха молодых воронежских разработчиков, я вынужден выискивать причину их — откровенно говоря — уже случившегося провала?

Год — не опоздание

В «Руссобите», где за железной дверью проходил просмотр «беты», меня попросили не делать нехороших выводов, отнестись с пониманием… Публикатор очень переживает и сам находится в легком шоке. Ни Конфедерация вместе с Легионом, ни Шпигги, ни еретики-Джикриды, ни даже Призрачные Й'кууры почему-то не зажигают огня в глазах. Вопрос продажи непрезентабельной игры западным мейджорам и дальнейшей судьбы некогда перспективного проекта волнует гораздо сильнее драматических сюжетных поворотов и красивейшего, но все-таки концепт-арта.

То, что удивляло и шокировало полтора года назад, сейчас вызывает искреннее недоумение: чем, ну чем же в «Буруте» занимались все это время?..

Общеизвестно, что дедлайн придумали трусы. Релиз Kreed уже в который раз перенесен — сейчас это как минимум сентябрь 2003 года. Совсем недавно началось бета-тестирование, в ходе которого будут решены вопросы с атрофированным искусственным интеллектом, отсутствующим балансом оружия и прочими проблемами, которые убили бы игру, наберись она смелости, чтобы выйти на поклон к своей нетерпеливой аудитории



Снайперское ружжо-слонобойка ютится в одном корпусе с «двоечкой», классическим дамским автоматом. Свежий ход.

прямо сейчас, под звуки надоедливого весеннего дождика. Ведь не простят, не поймут, не дождутся патча и забудут навсегда — палатки и отдельно стоящие раскладушки каждого города ломятся от куда более умелых конкурентов.

No use for a name

С первыми кадрами одного из бета-уровней я начал чувствовать себя не в меру дотошным соседом, зашедшим одолжить спичек и обнаружившим отклеившиеся обои, некормленую ребятню и находящуюся при смерти тещу Клавдию Иннокентьевну. Захотелось открыть конторскую книгу за рупь-сорок и начать с ревизорской скрупулезностью записывать все, что подлежит немедленному исправлению: нестыкующиеся вот тут, тут и, конечно, там текстурки, неопрятные модели подвесных лампочек и прочей декоративной мелочевки, небрежно прикрученные и очень раздражающие всплывающие подсказки, тексты и картинки в них...

Надо отметить, что никогда раньше я не замечал за собой склонности к сочувствию безнадежно кривым и бестолковым играм, но в случае с «Кридом» подумалось, что не все потеряно. У игры большой потенциал, дремлющий где-то в глубинах движка, покорно волочащего на себе ношу из неприглядных дизайнерских решений и халтурных потуг художников. Взять, например, освещение и тени: в одной из множества одинаковых комнат мне встретилась огромная крутящаяся бандура, отбрасывающая тень от своих выступающих частей на стену. Задуманное разработчиками удивление сменилось пониманием того, что вот эта комната, эта бандура, эта стена и тень на ней существуют в игровом мире без какого-либо разумного и уместного обоснования. Все это только для того, чтобы продемонстрировать возможности крепкого X-tend-движка. Которые, к слову, были реализованы полтора года назад. Чем, ну чем же все-таки занимались в «Буруте» все это время?..

Дизайн спасет мир

Видимо, рисовали монстриков. Пушечки. Полсотни уникальных гадов и десяток «стволов» для их усмирения. Из уже готового бестиария запомнились немногие, подтвердив мою давно созревающую теорию о том, что умопомрачительно выглядящий на стадии скетчей киберинсектоид никогда не сможет воплотиться в приличную модель. Клыки, щупальца и прочая органика, свисающая с грозного гнузднянина, делают его похожим на большую и неуклюжую креветку. Или здесь виновато отсутствие вразумительной анимации?.. Еще есть союзники, всем своим видом источающие молчаливый укор декораторам амстердамских bdsm-магазинов (зато теперь я знаю, какие кляпы будут в моде через тысячу лет). Поведение товарищей по оружию весьма специфично: самозабвенно уничтожив всех вражеских тараканов в зоне собственной видимости, они начинают электровеником носиться чуть ли не по стенам, неслабо дезориентируя и без того потерянного игрока. Приуныть и заскучать есть от чего. Мало кто вытерпит череду совершенно одинаковых не то комнат, не то ангаров непонятного предназначения, плотно утрамбованных в виде подобия (якобы) космического корабля. Противоположные крайности чреваты не меньше: известно, что ни в коем случае нельзя создавать продуманный и рациональный дизайн космостанций, как если бы он использовался не для шутера, а для вполне реального орбитального комплекса, — будет скучно играть. Нужно делать так, чтобы каждый поворот темного коридора был волнующим и опасным событием, чтобы перед каждой дверью пульс игрока учащался как минимум в два раза. Да что я вам тут рассказываю... Можно подумать, вы не играли в Half-Life...



Интересно, для каких таких черных надобностей строят вот такие коридоры на космических станциях?

Открытые пространства в Kreed тоже присутствуют, но все они выполнены по известному принципу прямой кишки: это когда, чтобы не мучить себя утомительным ландшафтным проектированием, дизайнер рисует коридор из неприступных скал и натягивает сверху анимированный скайбокс. Вы на улице. Дышите глубже.

#333333

Из приятных моментов: смачная КРОВИЩА на блеклых декорациях, сползающая реалистичными потеками; вода, на воду совсем не похожая, но все равно красивая и в меру забавная, словно фруктовое желе, которое выдавали в детском саду по праздникам и с которым вы так любили баловаться. Не стоит также забывать тень от крутящейся бандуры. Впрочем, в том самом 64k-intro тени от бандур почти такие же, если не лучше.

Самое главное вот что: в спейсшипах «Крида», равно как и во впечатлениях от увиденного, катастрофически много серого цвета.



Star Trek: Elite Force 2

(демо-версия)

Левелорд со товарищи организовали все без премудростей, но со знанием дела. Человеку, которому откровенно плевать на Star Trek, играть в Elite Force 2 — сплошное удовольствие. В какой же тогда нирване пребывают служители спорного культа?!

Шутер от первого лица



www.st-ef2.com
разработчик: Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издатель: Activision (www.activision.com)
дата релиза: Июнь 2003 г.
объем демо-версии: 124,8 Мбайт (см. ее на наших дисках!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 200 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Вещает Дуг Пирсон (Doug Pearson), продюсер Activision: «NPC будут взаимодействовать с вами на протяжении всей игры, но командовать ими не придется. Они независимы и никогда не затормозят вас, застряв в случайной канаве. Это привносит ненавязчивый командный оттенок в однопользовательскую кампанию, но большей частью придется сражаться в одиночку. Товарищи по команде реально помогают в трудную минуту, не забывайте об этом. Без них придется несладко, ой как несладко...» В любом другом случае можно было бы расценить слова Дуга как дежурный издательский пиар-лепет издателя, но в случае с EF2 мы верим почти безоговорочно.

Под линейку-2

Вы видели хотя бы один сезон телесериала? Прочитали хоть одну книгу по мотивам? Купили себе пластмассовые бюсты героев? Вы, наконец, поиграли хоть в одну StarЪ TrekЪ-игру, чтобы сидеть тут с такой бессовестной уверенностью, что StarЪ TrekЪ — это заурядные масскульт-помои?!

Михаил Бескакотов

Задумайтесь. Вы же наверняка не знаете о вселенной StarЪ TrekЪ ничего, кроме имени ее главного героя — звездолета Enterprise. Вам кажется, что раз уж стратегические игры по ST-мотивам не получали на наших страницах рейтинга выше «удЪ», при одном упоминании этой вселенной надо строить неприятное лицо, листать дальше или щелкать пультом на другой канал.

Вы поддались пропаганде и вам сейчас должно быть очень совестно за свою легковерность. А еще вы наверняка безнадежно испачкали свою карму ежедневными негативными эмоциями в адрес Филиппа К., люберецких гопников, Билла Г. и множества других великолепных людей, которые НИЧЕГО вам не сделали, но которых принято ненавидеть даже сидя с соской на горшке. Вместо того чтобы спокойно пользоваться услугами программы AdMuncher и кнопки mute, вы по десять часов в сутки тратите свои нервы и ищите виноватого в осквернении вашего драгоценного информационного пространства, загрязняя воздух таким количеством негативной энергии, что и представить страшно. Mute. Mu-te. Ясно?

И не курит

Если начнете практиковаться прямо сейчас, то к моменту, когда выйдет полная версия Star Trek: Elite Force 2 (EF2), вы без тени скепсиса и грамма предрассудков запустите и с удовольствием пройдете ее от начала до конца. И — кто знает? — может, вас даже заинтересует сюжет.

Потому что шутер у Ritual получается как минимум первого класса. Я, например, уже научился относиться к StarЪ TrekЪ без презрения, но моя эрудиция в мире боргов все еще ограничивается пятью ми-



Наверное, эти лица знакомы ST-поклонникам... Остальной публике придется подружиться с Элитной Силой впопыхах — времени на диалоги и межмиссионное рассусоливание суровая игра не дает.



Скриншоты не способны повергнуть вас в тот ужас, который испытываешь, когда по узкому коридору несется почти осязаемая мерзкая каракатица размером с лошадь Пржевальского. В последний момент она меняет направление и атакует подзащитного инженера, который и без того при смерти...

нутами игры в тематические онлайн-шашки. А между тем демо несколько раз пройдено на одном дыхании. И что-то подсказывает, что будет небезынтересно узнать, зачем все-таки Enterprise вот уже сто тысяч миллионов лет бороздит просторы вселенной и десантирует на захваченные инсектоидами космостанции группу несокрушимых коммандос.
Во главе группы человек, которого вы могли видеть на культовом советском плакате «Не пью ни грамма!». Это очень ответственный гражданин, у которого на лице нарисована вся мировая сознательность. Походка уверенная, не сутулится, подбородок в небо. Посмотришь на такого, и сразу понятно: герой. Вживаться в такой образ как-то даже неловко: ну разве можно с таким выражением лица хоть раз не попасть в цель, умыкнуть из-под товарищеского носа аптечку, а тем более пасть от клешней полудохлой инопланетной козявки? Нет, нельзя. Хочется плясать в самой гуще событий, уклоняться от неприятельских ударов и монотонно, не сбивая дыхания, всаживать в космический сброд обойму за обоймой. Затем при помощи карманного компьютера взламывать непробиваемые компьютерные сети, чинить проводку зубами, убивать обязательного босса и под звуки эпической музыки растворяться в туманности. Почти все это уже есть в EF2.

Отборные лесные орехи

Ritual демонстрирует, на что способен хоть и неприлично старый, но мастерски сработанный Q3-движок, попавший в прямые руки. EF2 выглядит выверенной до последнего полигона, до последнего кадра в анимации самого незначительного монстра. Все, казалось бы, как обычно, но персонажи держатся по-настоящему весомо, не дергаются без повода и оказывают сопротивление со знанием дела. Нет, ни о каком искусственном интеллекте и речи нет. Разве должен быть разум у помеси быка-осеменителя с землеройкой? Иные твари несутся на вас по-аркадному, скопом, останавливаясь только затем, чтобы метнуть сгусток зеленой жижи. Никто не старается избегать взрывающихся ящиков (кто-то «недобдел», и безымянная космическая станция превратилась в рай для пироманьяка). Никто не пытается умничать.
А какие здесь «пушки»! С первого взгляда невзрачные, они раздражают своей вопиющей обычностью: ну, бластеры и бластеры, что может быть интересного? Но нет. Когда приходится впервые применять оружие по прямому назначению, отпускать гашетку не хочется до полной разрядки обоймы. Каждый «ствол» имеет свой характер, область применения и второй режим стрельбы. Все при деле, даже почти игрушечная единичка-зажигалка, которой очень удобно издеваться над низкорослыми тараканами.
События двух довольно небольших уровней происходят согласно неизданному учебнику по игровому дизайну. Здесь ничто не случается просто так, все к месту, все продумано. Обитатели станции, скрывающиеся от тараканов-захватчиков, сердечно благодарят вас за помощь и всерьез интересуются: «Do you have an army?». Не успев опозориться скриптом, они исчезают в неизвестном направлении, открыв вам дверь в очередную локацию с десятком решительно настроенных монстров. Хороший парк аттракционов — вот, пожалуй, удачное сравнение. Пострелял — реши головоломку. Решил — попрыгай по ящикам. Еще постреляй. Молодец. Приходи к релизу.

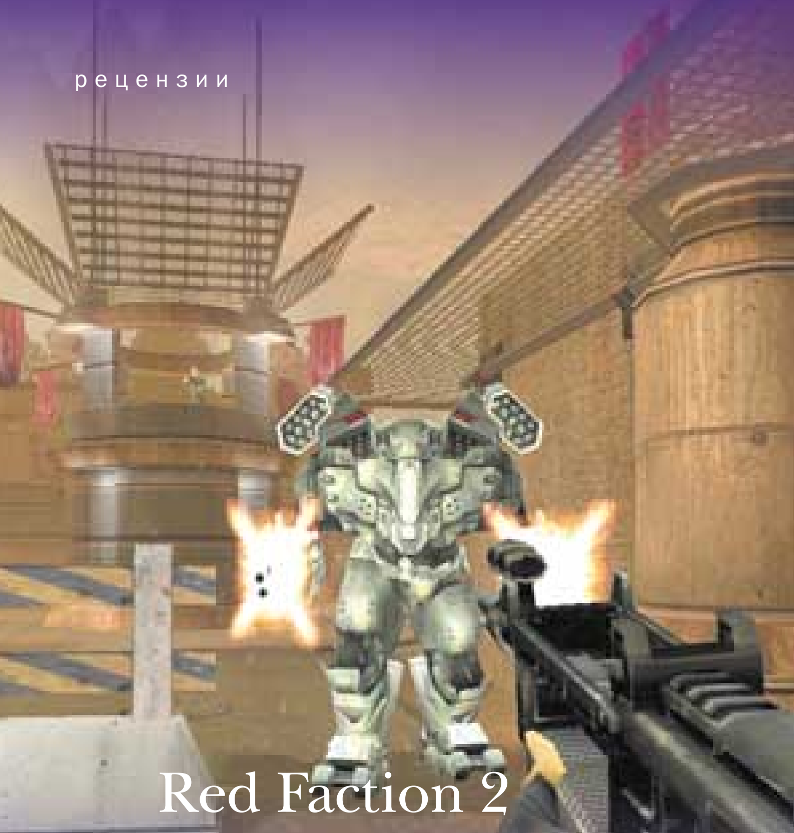
Что это, доктор?

Оторваться невозможно. И вот что самое удивительное: если попытаться разложить все по полочкам и найти, чем же держит игра, получится казус. Перед нами типичный шутер, довольно неброский и не несущий ни грамма свежих идей. Да что там — не совру, если скажу, что по части геймплея EF2 ни на шаг не отошел от первой серии... Вопреки высокому качеству исполнения, такое неоригинальное, незатейливое и во многом старомодное развлечение должно наскучить ровно через пять минут игры. Но этого не происходит. Магия? Нет, просто прямые руки. Насколько прямые? Посмотрим после релиза.

Рецензии

- *Red Faction 2* 82
- *Tropico 2: Pirate Cove* 86
- *Rayman 3: Hoodlum Havoc* 88
- *Homeplanet* 92
- *Salammbo: Peril in Carthage* 96
- *X2: Wolverine's Revenge* 100
- *«Cold Zero: Финальный отсчет»* 103
- *BloodRayne* 106
- *Port Royale: Gold, Cannons and Piracy* 110





Red Faction 2

Интереснейший полигональный комикс, слегка загримированный под компьютерную игру. Виртуальный тир House of the Dead, в экстазе объявший Freedom Force под эгидой фантастического шутера от первого лица.

Шутер от первого лица



интерес 4.2

сложность	настраиваемая
графика	3,9
сюжет	4
музыка	3,8
звук	4
управление	4,1

www.redfaction2.com
разработчики: Volition Incorporated (www.volition-inc.com)
Outrage Games (www.outrage.com)
издатель: THQ (www.thq.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 1,1 Гбайт на жестком диске.

Призрак Марса

Первая часть Red Faction — взятые в правильных дозах дзеновская простота PS2 и интеллектуальная насыщенность ПК, уникальный пример удачного многоплатформенного шутера. Если вы подались к сиквелу в поисках схожего баланса — ждите мгновенную и безобразную реакцию отторжения...

Фраг Сибирский

Привыкшие к со вкусом подобранным строгим марсианским текстурам и сюжетной эквилибристике с социальной подоплекой (судьба красной планеты в руках простого шахтера) при встрече с новой креатурой Volition (совместно с Outrage Games) прямо-таки утрачивают человеческий облик. Red Faction 2 (RF2) апеллирует к заводчикам ПК, GameCube, PS2 и Xbox (в порядке снижения интеллектуального коэффициента) на самом примитивном, низменном, кроманьонском уровне.
Это далеко не прежний величавый лабиринт выбитых в багровом грунте туннелей, по закоулкам которого еще разгуливает эхо сотен просмотренных научно-фантастических фильмов и прочитанных книг... Это комикс. Наглый, ослепительный, кружащий голову батальный комикс про будни отряда нафаршированных нанотехнологиями сверхсолдат с отрывистыми именами вроде «Репта», «Шрайк» и «Квилл», которые так хорошо выглядят на красочных обложках. Графический роман (а скорее, рядовая серия тоненьких книжечек), по какому-то нелепому стечению обстоятельств угодивший в плен бренных полигонов, — как Spider-Man и Freedom Force до него. О, Freedom Force!.. С этим шедевральным выпуском RF2 роднит весьма многое. Если честно, Red Faction 2 куда ближе к Freedom Force, нежели к собственному единокровному приквелу.

Action comics #342

Никакой больше вымученной элегантности, почти готической строгости архитектуры малиновых скал, сладострастно оседающих стеклоосколков (в Red Faction, похоже, каждая стекляшка на пути вниз не переставала предаваться углубленной рефлексии: «не консольна ли я? не сдержана ли ограничениями детализации?»). Здоровый жизнеутверждающий нигилизм: организованный хаос попугаичьих

текстур, болезненная архитектура Земли далекого-предалекого (финал двадцать второго столетия) грядущего, усердно старающегося казаться мрачным и безысходным в доспехах из светящихся рекламных щитов. Да нам ли не знать, какими средствами достигается практически тотальная одинаковость трехмерной картинки и рисованной страницы? — Freedom Force. Радужно переливающаяся амуниция врагов и героев, очень четкие плакаты монструозных размеров, мерцающие экраны компьютеров и бликующая чешуя каких-то кабелей вкупе с чрезвычайным примитивизмом всего остального... Освещение в стиле диско. Клиповая частота смены уровней. Вот практически все необходимые для созидания стилизованной антиреальности инструменты. Так и ждешь, что из-за угла выскочит судья Дредд... Верно, по меркам FPS 2003 года мрачные пейзажи никуда не годятся. Да, за такую воду, зеркальные полы и осыпающиеся мелкой стеклянной крупой оконные переплеты из толстого дерева надо казнить. Но цели своей разработчики добились. Нам быстро, нам очень просто целиться, нам так легко летать...

И не забыть Geo-Mod! В Red Faction 2 пробивное ноу-хау используется куда более творчески, подчеркивая зыбкость окружающих конструкций весьма нестандартными методами. Хватит бурить туннели и вертеть дырки к центру планеты! В RF2 избирательная модифицируемость ландшафта порождает такие незабываемые сцены, как насильственный марш танка по улочке, вдвое уступающей ему шириной, и мягкая посадка левитирующего агрегата сквозь пять-шесть уровней асфальта. На Земле вообще есть где развернуться. Плюнул из подствольника — рухнула сторожевая вышка. Плюнул еще раз — проседает жилой дом. Авторы, конечно, все еще отчаянно жульничают, вкрадчиво подсовывая аппетитные архитектурные композиции, на которых игрок может всласть, до самого фундамента, реализовать всю свою накопившуюся фрустрацию. Но размах-то оцените! К тому же доказано, что зритель обожает руины родных городов. Любой фильм с гигантским инопланетянином, курочащим Токио или Нью-Йорк, будет ближе сердцу землянина, нежели кино о таком же нескромном индивидууме, топчущем марсианские храмы...

В данном кросскультурном ракурсе стоит еще помянуть безумный голосовой кастинг,



Светящиеся провода — далеко не последний элемент киберпанка в культуре 22 века. Очень красиво. Jedi Knight 2 такие тоже не помешали бы. Не безнадежная картинка, нет, не безнадежная...



Огонь с правой и левой одновременно — огромное, ни с чем больше в RF2 не сопоставимое удовольствие. Поочередно, впрочем, тоже весьма неплохо. Никогда еще простой процесс утапливания гашетки не был сопряжен со столь глубокими переживаниями.



Порядком напоминает последний Unreal. Между прочим, NICW пропагандируется как основное орудие выживания. Не верьте. Его единственное достоинство — подствольник.



Из бессмертных (до поры до времени) напарников выходят весьма неплохие снайперы. Этот товарищ, к примеру, сдерживает на проспекте целую колонну бронетехники.

собравший под одной крышей мастодонтов дурных фантастических фильмов: Лэнса «Бишопа» Хенриксона в роли командира Молова и САМОГО Джейсона Стэтхэма («Призраки Марса», «Транспортер») на правах назойливого оператора Шрайка. Последний камрад — это же вообще финиш для понимающего человека! Такие деньжищи выброшены девелоперами на ветер из незамутненной любви к киноискусству... Хуже могло быть только приглашение Джона Карпентера на режиссирование вставных роликов не на движке. Выросшие на непрерывном Марке Хэммиле потребители взрывающегося вакуума да поймут меня. «Совершенно неожиданные» выверты сюжета, приятные в своей предсказуемости. Помните хлещущие через край эмоции пафосной первой части? А здесь все выведено на грань откровенной клоунады. Ну во многих ли играх, скажите, главному положительному герою предоставляется возможность засунуть главного отрицательного в пусковую шахту ракеты и врубить рабочий цикл?

День, когда она остановилась

Но все это по крупному счету наносное. Так, вредные эстетические испарения. С позиций кристальной играбельности Red Faction 2 ближе всего к... компьютерному тиру, стрелялкам с прикрепленным проводом пистолетом наподобие House of the Dead 1-3. И не только потому, что пару уровней нам досаждают вооруженные до гнилых зубов зомби, аннигилируемые лишь метким попаданием непосредственно в мозжечок. Видите ли, в RF2 применена крайне забавная схема стрельбы с двух рук (из нанопистолетов или из парочки мутировавших «Узи»). «Ствол» в левой руке совершенно независим от «ствола» в правой. Огонь осуществляется путем дозированного давления на контактные пластины манипулятора типа «мышь»... Невыразимо похоже именно на поздний тир, дозволяющий работу с двумя пистолетами, «по-македонски». Беспокоишься не о маневрировании, не о банальных стрейфах и неожиданных выходах из-за угла, а именно о правильном распределении боезапаса. Изрядная координация движений требуется. Штука в том, что истощаться патронам лучше всего или в обоих пистолетах одновременно (убойная мощь пятнадцати-шестнадцати дуплетов и есть главный довод в пользу применения легких огнестрельных единиц), или только в одном... С поочередным огнем из пары «Ингрэмов» в Raven Shield ознакомились? Заканчивается левый — расстреливаем боекомплект правого, пока идет перезарядка. Главное, чтобы боекомплект этот был... А вот если палить то с левой, то с правой, по-ковбойски, беспорядочно, рано или поздно придется переходить на дробовик, а то и, боже упаси, гранатомет. Потому как все в броне ходят, и очень хорошей. Россыпью не пробьешь. Разнокалиберный неприятель (тот, что не из числа живых покойников) несколько стесняется летящих в него свинца, гранат, импульсов и термоядерных ракет, скрывается за углами и тянет шею, будто страус, но ИИ это все назвать сложно. Особенно когда прешься с ветерком в боевом скафандре в духе «Робокоп-2» и все местное командное взаимодействие ласково похрустывает под стальными ножищами заодно с хитроумной тактикой... Сдержанные и политкорректные боссы. Никаких крайностей — даром что середина уровней не имеет сохранений... Зато сами этапы крохотные. Кромсая мирного жителя планеты Земля направо и налево, зарабатываем красные звездочки и портим карму; сбивая особо увертливые объекты (а тут и летающие камеры из «Дюка Нюкема», и проворные механические пауки из «Особого мнения») — зарабатываем зеленые и карму восстанавливаем, а в итоге на последнем дыхании приползаем к одному из трех финалов (хороший, плохой и совсем плохой). Феноменальное разнообразие! Тир, чистый полицейский тир с фанерными фигурками... Поймите, Red Faction 2 зарабатывает свои кровные баллы по совсем иным критериям, нежели Red Faction 1. Первая часть брала качеством и продуманностью действия, индивидуальным, так сказать, подходом. Вторая наваливается количеством. Тут вам и прямоходящие роботы, на которых валятся линии высоковольтных передач, и напарники, устраивающие эффектные забеги наперегонки с огнем «Вулканов» в застекленных галереях, и танки, орошаемые струями из сбитых гидрантов (полный Багдад-2100, да)... И включающаяся во время особо лихих перестрелок система пожаротушения, как в «Чужих»! И ливень, как в самурайских фильмах...

Земля атакует

Самая главная слабость Red Faction 2 — вовсе не в текстурах и не в предсказуемом (хоть и удалом) сюжете... Шутер откровенно плох именно в те моменты, когда сознательно старается имитировать легендарную первую часть (стрельба сквозь стены — нетрадиционное использование шахтерских взрывпакетов (здесь-то они каким боком?!) — заплыв на подводной лодке). Потому и богатый многопользовательский режим неудобоварим, потому и оружие не сбалансировано. В идеале стоит преодолевать RF2, пользуясь только парой пистолетов, — очень интересно выискивать уязвимые места в броне хорошо оснащенных спецназовцев. Но можно ведь схватить гранатомет и проскочить то же место за пару минут. Одни оторванные ноги кругом, понимаете ли. Плохо. Не следует бесстыдному комиксу озираться и вспоминать свои корни... ■

Мнение об игре

«Приходится признать, что Red Faction мутировала в Serious Sam. Хаос, практически бесконечные патроны, сотни лезущих из ниоткуда противников и взрывы, взрывы, взрывы... Но все равно — чертовски хорошая игра. Кстати, Geo-Mod — изобретение людей, которым было явно лень прокладывать маршруты для ботов!» — проводит свои параллели некто Шаннард (Channard) с сайта Pregaming (www.pregaming.com).



Tropico 2: Pirate Cove

Поиграв в эту чудесную игру, все дети тут же бросят мечтания о пиратской карьере и дружно переквалифицируются в будущих космонавтов. Ибо сермяжная правда пиратской жизни не так уж и привлекательна.

Экономическая стратегия



интерес 3.5

сложность средняя
графика 3,8
сюжет 4
музыка 4
звук 3,7
управление 4

www.tropico2.com
разработчик: Frog City Software (www.frogcity.com)
издатель: Gathering of Developers (www.gathering.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеоускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM, 1,8 Гбайт на жестком диске, DirectX 8.1+.

Старая волна

Перед нами удручающее зрелище: малобюджетная смена декораций в ярмарочном балагане в исполнении пьяных маляров. Рассохшиеся под влиянием времени фанерные инсталляции уже не в силах изображать реальные интерьеры и до сих пор не рассыпаются в пыль лишь благодаря многочисленным слоям дешевой олифы, нанесенной поверх вылинявшей позолоты.

Александр Металлургический

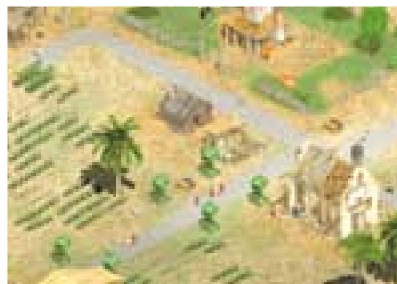
И лишь престарелый актер, прежде изображавший импульсивного фиделя-на-кубе, по-прежнему весел и выплясывает зажигательный латиноамериканский танец. Он забыл, сколько ему лет, где он находится и почему. Хорошая болезнь — склероз. Мы скорбим. Годы берут свое, издатели жадничают, разработчики ленятся. Игры мельчают. Игроки матерятся и пьют горькую, рецензенты культового журнала хватаются за головы и бледнеют, оплакивая деградацию некогда великолепных тайтлов. Добровольная эволюция наоборот. Движок двухгодичной давности спотыкается, тормозит пуще прежнего и более не в состоянии вытянуть «тропиканку» в приличное общество. Постылые тайлы непозволительной величины рисуют перед вашим взором квадратные берега, омываемые квадратным прибоем. Мертвые деревья чахоточных расцветок — вполне отчетливый сигнал о том, что увядание дизайнерской мысли даже не успело начаться. Ее, болезную, выкорчевали с корнем еще до начала разработок. Измученный видеоряд сопровождается тяжелым запахом. Чувствуете? Это соленый морской юмор спешит сразить вас своим непереносимым обаянием. Всех, у кого аллергия на термоядерную соль, просим не беспокоиться — служба спасения все равно не успеет вовремя.

На рее

Вы еще живы, мой дорогой читатель? Примите искренние поздравления, вы удостоены великой чести быть всамделишным пиратским



Не успели корабли причалить, а команды уже и след простыл: утомленные плаванием морячки разбежались по различным элементам сферы обслуживания и ускоренными темпами прожигают награбленное добро.



Забавные черепообразные кустарники — замечательнейший атрибут местной архитектуры. По авторскому замыслу, сия прелесть обязана нагонять ужас на рабов, на корню пресекая преступные мысли о побеге.



Вот оно — настоящее пиратское счастье (круглое, желтое, в центре).

королем. Чувствуйте себя, пожалуйста, как дома, разделывайте и властвуйте. Совестливым товарищам на пиратском острове, конечно, совсем не место, ибо экономика здесь строится исключительно на грабеже торговых судов. Ценные грузы, рабы (все до одного — коренные европейцы. Привет от политкорректности) и заложники — вот составляющие вашего благосостояния. Вопросы финансовой недостаточности и нехватки кадров решаются традиционным способом: заполненные по самое «воронье гнездо» пушками и свирепыми матросами корабли уходят в рейд и в случае успеха возвращаются с набитыми трюмами. И никаких экономических кризисов. Морские волки — люди простые. Примитивные даже. Посмотрите на них, только что вернувшихся из экспедиции, — вон они, толпятся в очереди в дом терпимости. Кому не хватило места в борделе — заливают баки горючим. Кому не досталось горючего — тузят окружающих. Расслабляться не приходится: чуть зазевался — и уже чистят морду не кому попало, а самому губернатору острова. Вам то есть. Вариантов нет совсем: либо вы возводите надлежащую инфраструктуру, обеспечиваете приемлемый уровень... кхм... развлечений и охотно делитесь радостями жизни с джентльменами удачи, либо они делятся с вами своим плохим настроением.

То есть поначалу скучать очень даже некогда, но спустя пару лет беспокойного существования вы понимаете, что настоящая пиратская жизнь проходит мимо, а вы так и закончите свой век сухопутной крысой, выпекая настоящие пиратские пастилки из папайи, разводя свирепых джонсильверовских попугаев, выпиливая лобзиком деревянные конечности со стальными крючьями и стирая носки корабельной команде.

О том ли мечтали, в -дцатый раз перечитывая Рафаэля Сабатини?

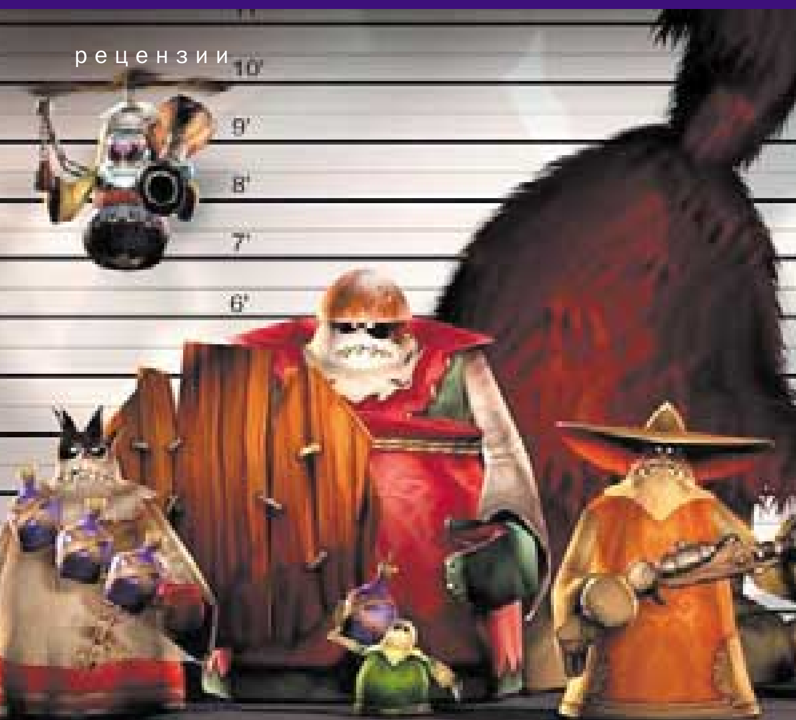
Время бить склянки

Настоящим же бичом, нещадно полосующим спину предводителя флибустьеров, становятся вовсе не военно-морские эскадры неоднократно грабленых и оттого очень даже недружелюбных держав. Время — вот главное проклятие Карибского моря. Его перманентная недостача в сюжетных миссиях становится главным шлагбаумом у врат к раю — кто не выполнил план, тот не допускается в следующую миссию и остается на второй год. Повторять до победного конца или полного изнеможения.

Вопрос о сомнительной интересности и целесообразности данного монотонного действа глубокомысленно зависает в воздухе и укоризненно смотрит в глаза разработчикам. Те в ответ лишь молча разводят руками: дескать, так получилось.

Дальше — хуже: малейшее несоблюдение запланированного картдизайнером билд-ордера на высших уровнях грозит вам потерей сна, веса и волос; бездарно растраченные минуты пудовыми гирями виснут на ваших ногах и лишают призрачной надежды когда-либо достичь заветных целей миссии. Почувствуйте себя, что называется, в шкуре старкрафтера-чайника, впервые угодившего под раздачу на battle.net-сервере. Рвут в клочья, стоит лишь зевнуть. Даже в freestyle-режиме, где нет четко обозначенных mission goals и критериев победы, вы постоянно ощущаете за спиной тяжелое дыхание недоброго часовщика: пиратский век недолог, и на благоустройство тропического рая выделяется максимум 30 лет, по истечении которых вас с огромным почтением, мягко, но непреклонно провожают на пенсию. Издержки, знаете ли, местного менталитета. Да и вообще пираты так долго не живут.

После таких откровений игра тоже особенно не задерживается на вашем жестком и спустя пару вечеров, израсходовав все средства обольщения, отправляется в архив к прочим ярким, но однодневкам. ■



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Рэйман вернулся — с отменной графикой, полноценным звуком, паршивой камерой и миллиардом бонусов за пазухой. Что из этого быстрее привлечет ваше внимание?

Аркада



интерес **4.2**

- сложность средняя
- графика 4,6
- сюжет 4
- музыка 4,3
- звук 3,9
- управление 3,9

www.rayman.com

разработчик и издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ, GeForce 256 (рек. GeForce2), 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

Пониженная ушастость

О том, что классические платформеры вымерли, знают все. Знают недалекие американские казуалы, знают вполне вменяемые английские покупатели, знает даже самый распоследний дядявася, который увидел слово «платформер» в зачитанном до дыр номере Game.EXE.

Михаил Судаков

До последнего времени о столь прискорбном факте не знала лишь Ubi Soft, чьим символом можно считать в меру обаятельного и не в меру ушастого Рэймана. Осознав же, ударилась в смежные жанры, разродилась байстрюком по имени Rayman M, он же Rayman Arena (точное ФИО зависит от того, в какой части света вы обитаете и какой платформой предпочитаете пользоваться), ударилась лбом, снова осознала и предприняла еще одну попытку.

Rayman 3: Hoodlum Havoc взрослее, разнообразнее и, в конце концов, красивее своего предшественника — Rayman 2: The Great Escape. Уровень шуточек поднялся с детского «ути-пути» до вполне мультивозрастного «Какой идиот составлял этот мануал?»; Рэйман научился язвить врагов не прямой, а дугообразной наводкой, а чем лучше (читай: аккуратнее и внимательнее) вы проходите уровень, тем меньше очков остается до следующего Bonus-level. Что, конечно же, стоит расценивать как несомненное и наглое издевательство над ролевым жанром.

А как же...

К графике претензии особые, если их вообще можно назвать претензиями. Несмотря на горячие и искренние заверения Ubi Soft в том, что движок то ли перерабатывался самым зверским образом, то ли вообще писался с нуля, и ни единого кусочка кода Rayman 2 не попало в Hoodlum Havoc, верится в эти басни с трудом. Если не вглядываться в картину пристально, до рези в глазах, кажется, что модели персонажей прискакали прямиком из Great Escape, лишь приличия для разжившись по пути парой-тройкой лишних полигонов.

Другое дело — анимация, которая по сложности и профессионализму исполнения напоминает все мультфильмы Диснея и конкурентов, вместе взятые. За одного только мающегося животом Глобокса (а вот не стоило трескать летаю-

Один из бонусов выглядит, как шапка-вертолет с сильно ограниченным временем действия. Которая, к слову, на голове обожающего использовать собственные уши в подобном качестве Рэймана смотрится не к месту.





Вездесущие отражения — еще одна, весьма характерная черта обновленного движка Rayman 3.

щих сайд-киков!) мастеров из Ubi Soft стоило бы поощрить каким-нибудь спецпризом вроде тех, что поклонники мультипликационного жанра вручают на Annie. Не отстают и спецэффекты, которых в игре всегда много, а иногда даже в избытке. В отдельные стоп-кадры нельзя играть, на них нужно молиться, ими следует украшать стены вашего дома, и альбомы с ними рекомендуется выдавать начинающим то ли художникам, то ли программистам (не ясно, чьих усилий здесь больше) в качестве наглядного пособия с ремаркой «Это должен уметь каждый». И действительно — если бы всякая PC-аркада могла похвастаться визуальным рядом Rayman 3, приставки, чьими символами, как правило, являются главные герои игр этого жанра, вымерли бы по причине сильнейшего оттока покупателей.



Глобокс обыкновенный, еще не обожравшийся летающих лягушек. Через какое-то время бедолагу начнет пучить так, что даже вам станет не по себе.

...геймплей?

Надо заметить, что игровой процесс Rayman 3 заметно изменился по сравнению с предшественником. Отныне основной акцент делается не столько на классические платформенные прыжки с последующим лихорадочным поиском площадки для приземления, сколько на отстрел врагов, препятствий, бочек с бонусами, всего любого. При этом значительно повысилась концентрация врагов, уконтрапупить которых с первого раза теперь получится едва ли. Даже самых хиленьких монстров приходится охаживать несколькими выстрелами, отчаянно при этом стрейфясь и пытаясь не попасть под ответные сгустки энергии. Одним словом, жать на кнопку выстрела придется ОЧЕНЬ часто, и вы окажете себе огромную услугу, если перво-наперво соответствующим образом перенастроите управление. По старой аркадной привычке я, было, сунулся в Rayman 3 с классической раскладкой а-ля «кнопка прыжка — самая большая», но очень скоро осознал свою неправоту и вынужден был удариться в тотальный редифайн. Увы, будто обрадовавшись тому, что на прыжковые задачи больше не нужно тратить сотни человеко-часов дизайнерского труда, разработчики пошли вразнос. Со стороны каждый отдельно взятый кусочек Hoodlum Havoc смотрится как первоклассная трехмерная картинка, однако когда дело доходит до собственно прыжков, полетов и пробежек, начинается что-то странное: одни места бесят своей линейностью, другие достают необходимостью несколько раз повторять одно и то же действие, а третьи утомляют спринтерскими задачками из разряда «добеги-до-двери-за-десять-секунд-или-действие-элексира-закончится». Дизайн уровней и игровых головоломок — дело тонкое и требующее какого-то, что ли, наития свыше (герла, я сказал «наития», а не «со-



Мнение об игре

«Платформеры редко удостаивают своим вниманием PC, а хорошие платформеры — еще реже. Rayman 3 — не только отменное приобретение этого жанра, но просто игра, которая должна понравиться большинству поклонников сериала. Небольшой перевес в сторону экшена и бедный дизайн могут кое-кого отпугнуть, однако эти перетрусившие бедолаги не навредят никому, кроме себя. И подумать только — все из-за того, что игра немного непохожа на Rayman 2!» — сетует Стив Баттс с сайта PC IGN (http://pc.ign.com; рейтинг игры: 8,3/10).

Вот еще замечательный, хотя и довольно утомительный образчик местных боссов. Колдунья, которую Рэйман нечаянно побеспокоил в отхожем месте, очень сердита и норовит превратить протагониста в лягушку. Ушастый не теряется, пытаясь колдовать в ответ.



ития», как сказал бы один мой земляк). Нет его — нет и первоклассной игры, которую вы будете с жаром рекламировать не только знакомым детишкам, но и умудренным годами товарищам. Объяснить, чем Rayman 3 хуже Rayman 2, довольно затруднительно, но поверьте мне на слово — так оно и есть.

Точка зрения

В общую кассу настороженного отношения к игре щедро вложилась и камера, на которую я, вообще говоря, махнул рукой много лет назад. В Rayman 3 летунья уподобляется человеку, который попал в незнакомую компанию и изо всех сил пытается показаться своим в доску, не выставив себя при этом форменным идиотом. Все знают, что из этого обычно выходит. О кнопке «вида из глаз», которая возвращает камеру в нормальное положение, забыть не получается, а это далеко не самая лучшая похвала игре. С Rayman 3 сложилась презабавнейшая ситуация. Игра достигает пика своей «интересности» лишь в те моменты, когда забирается на чужую территорию или полагается на безудержную фантазию своих определенно спятивших создателей. Короткие, но жутко психоделичные вставки с ездой на скейтборде по светящимся полоскам в пустом пространстве, расцвеченном яркими огоньками, цветочками и прочими симптомами нездорового разума, чем-то напоминают великолепный приставочный Rez. Очень отдаленно и скорее по остаточным эмоциям, но все-таки напоминают, — и каждая такая прогулка по количеству полученного фана стоит трех обычных уровней, как ни печально это сознавать. До безумия хороши и некоторые боссы — особенно тот потрясающий парень на «ходулях». Сводить такого персонажа в могилу под поразительно соответствующую моменту музыку (звукоряд этой игры, кстати, очень неровен: скучные, заунывные и попросту банальные композиции сменяются шикарными темами, преисполненными драйва) — сплошное наслаждение для измученного классическими боссами («Пни его в язвимое место!») игрока. Побольше бы таких развлечений в нашу скучную жизнь, товарищи.

Полезность мишуры

Настоящее веселье, вы удивитесь, лежит за пределами основной части Rayman 3. Постоянно пополняющийся раздел «Bonus» предлагает нам приятно провести время с кучей пародий на классику игровой индустрии (к ней Ubi Soft, помимо неоспоримой Commando, скромно причисляет и первого, плоского до мозга костей Rayman) или пройти курс обучения под общим названием Kick Rayman. Последние видеоролики суть маленькие шедевры, достойные номинаций уже по всем категориям: за режиссуру, сценарий и все ту же анимацию.

И если сама игра не вызовет у вас того же восхищения, которым, ничуть не сомневаюсь, вы щедро одарили ее предшественницу, не беда. Rayman 3 берет свое не качеством, но количеством; не самим геймплеем, а его многочисленными украшательствами. Это как раз тот случай, когда добрая сотня стеклянных новогодних игрушек сверкает так ярко, что за ними не видно немного тощей, слегка облезлой и не совсем праздничной елки.



Homeplanet

Если у разработчиков не хватает денег, игру лучше не делать. А если делать — то хотя бы не пытаться совершить р-р-революцию.

Хардкорный космический симулятор



интерес 3.5

- сложность высокая
- графика 3,4
- сюжет 4,7
- музыка 4,5
- звук 3,2
- управление 3

http://homeplanet.3mapgames.com

разработчик: Revolt Games (www.revoltgames.com)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000 или сравнимый процессор от AMD), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, не ниже GeForce (рек. 64 Мбайт, класса GeForce3 или Radeon 8500), DirectX 8.1, CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Знаете, каким он парнем был?

Честность, как утверждал небезызвестный американский президент, безусловно, лучшая политика. Именно она — основа всего хорошего в нашей жизни, универсальный метод решения всех проблем и единственная достойная человека линия поведения. Но как же иногда хочется, чтобы тебя обманули, сказали тебе что-нибудь хорошее, даже если на деле все обстоит как обычно…

Господин ПэЖэ

Игра, которая родилась только потому, что у главного программиста чисто случайно завалялся движок для космосимулятора, сделанный когда-то «для души». Игра, временно подменившая собой запланированный шутер. Игра, которую очень сильно переделывали в последнюю пару месяцев по результатам бета-тестирования. Игра, где заходы в хвост врагу отменили и не жалеют об этом. Бред, зато высокохудожественный.

Мы пойдем другим путем

В любом нормальном космосиме (слово, кстати, идиотское — от симуляторов в этом жанре нет вообще ничего, ведь нынешние технологии делают сколько-нибудь серьезные полеты в космосе абсолютно бессмысленными) есть две твердыни, базы, намертво вмурованные в материковую плиту: атмосферная модель полета корабля и минимум кнопок. Исключения, безусловно, были (да что там далеко ходить — взять хотя бы незабвенную «Элиту» или Battlecruiser!), но жанр «экономического космосима в свободном мире с элементами РПГ» все же сильно отличается и живет параллельно. А вот классические сюжетные боевые игры, славные Wing Commander'ом и Privateer'ом, не зря завоевали такую аудиторию. Простота и доступность, но в то же время максимум действия и адреналина — вот он, рецепт.



Перед каждой миссией можно оснастить свой кораблик (или кораблище) оружием, лучше всего подходящим вашему стилю игры.



Увы, ролики на движке показывают все тот же космос, причем по большей части с ракурсов, анагичных виду из кабины. Иногда бывают сценки позабавнее, но нечасто.



Чтобы быстрее долететь до цели, просто необходимо включить инерционный режим — в крейсерском, увы, скорость ограничена.

То, что не смогли дать народу авиасимуляторы с их честным обсчетом завихрений от кончиков закрылков, каким-то непостижимым образом просочилось в космос, — и мы обнаружили, что «атмосферная», чисто самолетная, модель полета для типичного игрока выглядит просто идеальной для битв в космосе. Крутое пике на предельной скорости, форсаж, скорость растет, но быстро падает после его отключения, закладываем поворот до потемнения в глазах, бочка, петля Нестерова — и вот он, враг, трепыхается в прицеле. Пробел, пробел, еще пробел! Энтер, ракета пошла! Где следующая красная точка на радаре?.. Физика отдыхала в саду, не пытаясь вернуться в зал, и народу это нравилось. И недаром в кино «Звездные войны» пролетающие мимо звездолеты издают характерные звуки, сотрясающие вакуум космоса: широким, но немытым массам хочется хлеба и зрелищ, а вовсе не соблюдения законов физики.
Авторы Homeplanet прошли полный круг ада. Для начала они отказались от накопленного индустрией опыта (а что вы хотите — россияне торными дорогами не ходят!) и решили, что полеты будут «честными». То есть космолеты будут ускоряться маршевыми двигателями, а дальше лететь бесконечно долго по инерции, для поворота необходимо погасить скорость в одном направлении и, отдельно, набрать ее в другом. Более того, корабль может поворачиваться, как того захочется пилоту, и стрелять, например, назад, не снижая скорости. Серьезный подход к моделированию проник и в управление. Игра обросла классической симуляторной клавиатурной раскладкой, отлично подходящей для пары мартышек, действующих всеми конечностями одновременно, причем очень быстро. Зато при некотором опыте нет проблем синхронно лететь в одну сторону, стрейфиться в другую, стрелять в третью, ускоряться в четвертую, не переставая управлять звеном, общаться с базой, сортировать список целей и изучать навигационные точки...
Даже графическое оформление игры честнейшим образом воспроизвело реальность суровых космических просторов. В бескрайней черноте, вы не поверите, абсолютно темно. Звезды есть, но на этом освещение, в общем и целом, заканчивается. В нашем (удаленном от галактического ядра) районе в небесах никаких особых достопримечательностей не отмечено. Так что вокруг налицо только россыпь ярких точек и, в некоторых миссиях, одна большая планета (нарисованная). Астрономы ликуют.

Назад, к корням!

Реализовав это великолепие, авторы вдруг осознали, что никто, кроме них самих и десятка-другого родственников, добровольно осваивать премудрости такого полета не захочет, и поверх «честного» слоя нахлобучили «нечестный», призванный потрафить обывательским вкусам. Сделали, в частности, «крейсерский режим», где мощный компьютер выполняет функции преобразователя: прикидывается, что пилот сидит за рулем самолета, и самостоятельно транслирует самолетные команды в космический вид. Скажет пилот: «поворот вправо» — умная железка



Та же станция, что и в ролике. Обратите внимание на поперечные белые полоски: они символизируют, что мой корабль активно стрейфится в сторону, даже в крейсерском режиме.

подаст на верньерные двигатели топливо, развернет корабль под нужным углом, сама же остановит, когда правильное положение достигнуто, и точно отмеренным импульсом сделает вид, что трение всемирного эфира не дает ускоряться дальше или разворачиваться быстрее. Общий эффект — почти как в обычном Wing Commander, только не так прозрачно и красиво.
Клавиатурную раскладку, правда, сильно упростить не удалось. На сайте игры лежит полезный файлик с рисунком клавиатуры, раскрашенной в разные цвета (какая клавиша к какой подсистеме корабля относится и какую функцию выполняет), — и пустых клавиш почти нет: тильда, F9, F10, F11, несколько штук на дополнительной цифровой клавиатуре. Все остальное — знать и помнить, как заветы Ильича.
Зато графику уломали отойти в ближайшую гримерную и быстренько привести себя в порядок. К счастью, нарисовать немного туманностей (которые авторы обожают называть словом «небулары», подло отсутствующим в русском языке) в наши дни не особо сложно. Для начала, переборов себя, добавили Млечный Путь (а попросту — ту галактику, где происходит действие), затем, послушав гневные сравнения бета-тестеров с другими играми, дорисовали красивые туманности, каковые в реальности, увы, видны только в телескоп при большом увеличении. Зато красиво, а заодно служит фоном, на котором легче опознавать темные корабли.

И все заверте...

Результаты такого двухступенчатого, как ракета, подхода не замедлили проявиться. Поклонники «классики» (каюсь — среди них и я) быстро обнаруживают, что привычный вариант не особо хорошо срабатывает (враги-то используют честную физику — и легко побивают мучительно ползающего в пространстве игрока каменьями, сохраняя на электронных лицах издевательскую мину).
Попытка изучить альтернативные методы, на которых, собственно, и строится «честный» слой игры, приводит к осознанию, что перед нами не веселый космошутер, как казалось поначалу, а мощный космосимулятор. И только после этого можно начинать игру, сцеплять покрепче зубы и учиться, учиться...
Отключаем в настройках «небулары», забываем навсегда о крейсерском режиме (в нем ограничена скорость — и этим все сказано!), вешаем на стенку раскладку — и снова видим ту игру, что замыслили авторы изначально. В этом месте, правда, полностью отсеивается вся не-очень-хардкорная часть аудитории (и игра начинает отползать куда-то в сторону симуляторного отдела), но хочется верить, что настоящих фанатов хватит на приличные продажи игры. И только теперь, забыв о веселом развлечении, начинаем суровую работу космического боевого пилота.
Отныне вся игра построена на стрейфах, быстро проявляются тактические стороны: корабли РЭБ, блокирующие радиосвязь помехами, система создания помех и выброса ловушек на каждом корабле (F-19 помните?), короче, те самые россыпи кнопок на клавиатуре — не просто так, а по делу.

Недострой

Увы, многого в игре просто нет. Кокпитов нет. И не подумайте ни на секунду, что все дело в деньгах (моделирование зрелищных кокпитов для каждого корабля — весьма дорогая и сложная составляющая игры). Все дело, разумеется, в сюжете и только в нем: ведь через нейроимпланты пилот получает готовую картинку, а сам он находится в глубинах корабля, в специальной капсуле. И не сметь думать иначе.
Из-за увеличившихся скоростей бой «раздвинулся», враг уже не вот эта красивая плюшка на пол-экрана, видимая у тебя в прицеле, а точка на мониторе радара. Стрелковое оружие потеряло эффективность, все «серьезные» сражения ведутся ракетами, издалека. Так что, увы, моделлеров лишили последнего шанса выигрышно показать свои таланты, и можно считать, что вражеских кораблей тоже нет, как бы красивы они ни были... Что ж, зато на стареньких машинках не тормозит.
Зрелищного видео нет. Все текстом. Текста много, качество его прилично, сюжет достаточно сложен и красив, но эффекта погружения в историю, как бы того ни хотели авторы, настолько не возникает, что прохождение игры — это работа. Тяжелая, требующая хорошей памяти, как и положено полноценному симулятору, и без особых наград, только очередной текст похвалит тебя за доблесть — и отправит снова в черноту с отключенными за отсутствие реалистичности «небуларами»...
Мультиплейера нет. Возможно, в будущем? Кто знает? А пока... Пока есть голая физическая модель, живущая в текстовом сюжете. Те, кто может абстрагироваться от всего и спокойно играть в старые игры, их, вероятно, и предпочтут. А те, кто хочет зрелищного «свежачка», вряд ли «подсядут» на простенькую начинку Homeplanet.
Извините, дорогие разработчики, но до финальной версии игры я все не решался делать грустные выводы, все надеялся, что вы, вопреки очевидному, сотворите чудо и в последний момент из свинцовой чушки, тянущей на дно, возникнет золотой самородок... В конце концов, костяк команды работал над Hired Team: Trial — четким, не очень дорогим, но уверенным проектом. Увы, не получилось. Вы захотели выделиться, не повторять классику на новом уровне (как сделали классики во Freelancer или серии Descent Freespace), несмотря на острый недостаток денег, — и вы выделились. Но зачем?..

Salammbo: Peril in Carthage

Впечатляющая демонстрация чисто визуального могущества. Пожалуй, даже слишком впечатляющая: таких картин и такого сюжета заслуживает игра много большего калибра. В который раз...

Квест



интерес 3.0

сложность низкая
графика 4
сюжет 4,5
музыка 4,4
звук 4,4
управление пиксель-хантинг

http://salammbo.cryogame.com
разработчики: Филипп Дрюйе (Philippe Druillet)
Ontario Europe
издатель: The Adventure Company
(http:/dreamcatcherinteractive.com/tac)

Системные требования

Windows 98/2K/ME/XP, Pentium II 333, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта, DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 860 Мбайт на жестком диске.

Ночь мутантов

«Саламбо» — зрелище для людей с алмазными имплантами вместо нервов. Флоберовские персонажи здесь — либо склизкие джаббоподобные мутанты, либо пронырливые красноглазые морлоки. А после беглого взгляда на местного боевого слона рыдают суровые мужчины.

Маша Ариманова

Ноги видеоряда Salammbo: Peril in Carthage растут из серии комиксов Филиппа Дрюйе, публиковавшихся в научно-фантастическом журнале Heavy Metal, поэтому не удивительно, что отдельные сцены выглядят этаким гибридом F.A.K.K.[2] и «Друуны». Смотреть на сей квест по-хорошему страшно, странно и дико. Доспехи галльских и нумидийских наемников больше напоминают покрытые изощренной резьбой боевые скафандры. Сверкающий единственным рубиновым глазом и бубнящий в респиратор казначей — чистой воды выходец из рода Харконненов, а странно подсвеченные и частично оживленные внутренности и окрестности (лагерь, акведук) Карфагена сами по себе впрыскивают в зрачки серьезный галлюциноген. Движок «Саламбо»... есть ритуальным образом изуродованный и местами варварски реанимированный мотор доброго десятка хрестоматийных адвенчур. ЧТО сотворили Дрюйе и ребята из фиктивной конторы Ontario Europe с неизменной плоской картинкой! Это абсурдное буйство произвольно возникающих и испаряющихся локаций, лабиринт деталей, в котором не так-то просто отыскать всего лишь соединительные ходы.

Герой

Спендий — законченный эгоист, беглый раб, мерзкая душонка. О спасении города или там мире во всем мире он даже и не помышляет. Шпион, предатель, вор и убийца, моральными устоями не тянущий даж е на Горлума. Внешность у него, правда, соответствующая: маленькая красноглазая обезьянка. Что творит Спендий на протяжении квеста? Пресмыкается перед власть предержащими, в прямом смысле слова кидает в сенатора первый камень из задних рядов, а в переносном — стадо разъяренных наемников на честно зара-

ботанные золотые кружочки... Библейский образ. Пилит украденное с вероломным подельником, лжесвидетельствует на судебном процессе, похищает предмет религиозного поклонения и в конце концов стравливает две армии в полномасштабной мясорубке. Никакие оправдания разряда «так поступают все квестогерои» игре не указ: «Саламбо» — законченно аморальный продукт, положительных персонажей здесь нет. Еще бы, с такими уголовными, пробы негде ставить, рожами-то...

Хотя выработка характеров (тех же Саламбо, Мато, Гамилькара) тончайшая. Запоминающиеся образы. Сюжетный пунктир один из самых напряженных и интересных вообще (наверное, гены хорошие). В последний раз мы, затаив дыхание перед лицом неминуемой гибели, благоговейно перебирали реплики, всесторонне рассматривая и пробуя на вкус каждую, в, если не ошибаюсь, Full Throttle!. Помните сцену с четырьмя мотоциклами, собирающимися разбежаться в разные стороны, и одним несчастным рокером между ними? Вот и в «Саламбо» очень похожая ситуация — только растянутая (простите за каламбур) на все действие. Любое опрометчивое движение (небрежный бросок шлема, промедление с ударом ножом в честную спину) или невзвешенное слово — и Спендия травят баскервильскими псами либо, словно бабочку, пришпиливают к кресту (у Дрюйе практикуется не традиционное распятие, а некое водружение на гигантскую каменную букву «Ха»).



Кощей Бессмертный? Нет, всего лишь милейший парень Мато. Местный Ромео, безнадежный воздыхатель.

Никогда позиция незримого и немого духа в играх Cryo не оказывалась НАСТОЛЬКО уязвимой. Тенденция заслуживает упоминания. Но не более того — квест «Саламбо» представляет собой игру очень короткую, легкую и... бесцветную, что ли?..

Из всех одоленных головоломок (а ведь они, казалось бы, самые разнообразные: и на комбинацию запчастей, и на составление цветов, и на точное определение источника звука...) не могу припомнить ни одной. Ну, разве что циклопическую настольную битву (среднее арифметическое между «Риском» и «Монополией»... Пунический вариант). Край-



Легкий доспех галльского солдата удачи. Интересно, как же в таком случае выглядит тяжелый?

не несложные, предсказуемые пазлы (если обслуга сливает и употребляет, будто технический спирт, спецвино для боевых мамонтов, то совсем-совсем не трудно догадаться, когда и при каких обстоятельствах берсеркер-самогон будет пущен в ход...). Вымученные, формальные... Явно не для такой истории и не для такого вида из окна. Все-таки Филипп Друйе, в отличие, скажем, от Бенуа Сокаля (Benoit Sokal), квестов не делает. Строит картинные галереи и музеи прикладного искусства разных народностей на мощных фантастико-мифологических опорах. Гулять по ним так же скучно, как и по полностью решенному первому «Мисту».

Еще и кроме

Но — окруженные пылающим гало подвижные светила. Но — лучащаяся пыль, деловито топающие куда-то на фоне фантасмагорических ландшафтов кошмарные мутанты и бьющие копытом скакуны, щедро утыканные бивнями в произвольном порядке. Фосфоресцирующая раскраска на физиономиях. Английское озвучание по высшему разряду и элементарный фоновый звук, удивительным для квеста образом генерирующий ощущение пространства (особенно в храме Молоха). К такому больше привычны в трехмерных экшенах. Небывало удачно вкрапленная симфоническая музыка от полудюжины композиторов — именно она указывает хоть какой-то путь сквозь вдохновенный бред: к каждой, даже самой небольшой локации привязана своя уникальная и легко опознаваемая мелодия. Играть в «Саламбо» можно (и лучше всего) с закрытыми глазами. Англоязычные рецензенты вовсю издеваются над названием квеста (похоже, у нефранцузов оно вызывает строго гастрономические ассоциации) и дивятся, что же это за новая чудо-контора — Ontario Europe, сделавшая феноменально красивый, великолепно озвученный, наполненный высококультурной музыкой и инкрустированный настольными играми, но при этом практически неиграбельный квест... Игру с душой, но чрезмерно легкую и отчаянно скучную.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июльском (#7'2003) — номере журнала.

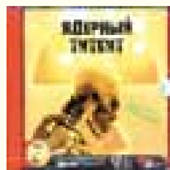
▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!



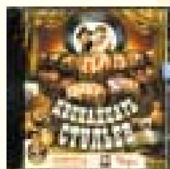
Видеокарта Sapphire ATLANTIS 9700 PRO ULTIMATE EDITION!

С.В. Микрюков, г. Ростов-на-Дону

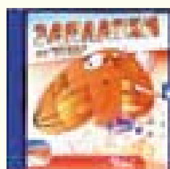
Приз предоставлен российским представительством компании SAPPHIRE TECHNOLOGY LIMITED



Игра «Ядерный Титбит» (jewel-бокс)
А.А. Куртышев, г. Кострома
Р.Ф. Нуреев, г. Казань



Игра «Двенадцать стульев» (jewel -бокс)
Д.Ю. Осипов, г. Орел
А.В. Шорохов, г. Нея Костромской обл.
А.А. Ярмиев, г. Нижний Тагил Свердловской обл.
А.Э. Погосян, г. Волгоград
Д.В. Кононов, г. Архангельск



Диск «Заплатки от «Буки» (jewel -бокс)
К.В. Шаляпин, г. Магнитогорск Челябинской обл.
И.П. Леванов, г. Ярославль
Ю.В. Воеводин, г. Волгоград
А.Г. Федорив, г. Ангарск Иркутской обл.
О.Ю. Чуйков, г. Новоуральск Свердловской обл.

Призы любезно предоставлены компаний «Бука» (www.buka.ru).



X2: Wolverine's Revenge

Амбиции этой игры заметно превосходят ее достоинства. Вместо порядочного представителя жанра beat'em up мы снова вынуждены довольствоваться посредственным джоггинг-экшеном с претензией на разнообразие игрового процесса.

Beat'em up



интерес 3.2

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 4,6
- музыка 3,6
- звук 4,2
- управление 3,3

www.wolverinesrevenge.com
разработчик: Livesay Technologies
издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L (рек. 64 Мбайт), 6x CD-ROM (рек. 8x), 1,5 Гбайт на жестком диске.

Когтем по шиве

Общеизвестно, что сделать приличную игру по мотивам комиксов куда легче, чем снять хороший комикс-фильм, хотя разработчики всячески пытаются скрыть этот факт за пространными рассуждениями о трудностях с игровым балансом, вечных проблемах с движком и неудобстве классических офисных кресел.

Михаил Судаков

И тем не менее из всего бесконечного многообразия подобных проектов звания Игры удостаивается от силы каждая пятая работа. Не иначе, в процессе составления дизайн-документа и собственно разработки авторов кусают какие-то специальным образом обученные конкурентные мухи, потому как почти все хорошие идеи (и собственные, и заемные) отправляются прямиком в мусорную корзину, а на передний план по-хамски вылезает откровенный бред, портящий игру на корню. Впрочем, с Wolverine's Revenge, которая, похоже, лепилась именно по описанному выше сценарию, Activision несказанно повезло. Несмотря на довольно скромный список доброделтелей, в народ игра, что называется, пошла, — но лишь по той причине, что Брайан Сингер все-таки выдал к сроку своих «Людей ИКС-2». За две недели до премьеры фильма Wolverine's Revenge в списке самых продаваемых игр Англии была на 11 месте, за неделю — уже на 6-м, а после 1 мая продажи, вероятно, вырастут еще сильнее. Через месяц-другой об игре, разумеется, никто и не вспомнит, но расстраиваться по этому поводу будет разве что впустую потрудившийся Ларри Хама.

Книжка с картинками

Ларри (Larry Hama), занимавшийся проработкой сюжета Wolverine's Revenge, знаком с комиксами о Росомахе не понаслышке, ибо, по собственному признанию, «сам написал парочку». Результат радует. Впрочем, как и всегда, когда за дело берется профессионал. Сюжет «награждает» Росомаху жестоким цейтнотом — заложенная в его организм (от проекта Weapon X с любовью) бомба замедленного действия в образе смертельного вируса «Шива» грозит сдетонировать в те-

чение 48 часов, и нашему когтистому приятелю приходится как-то справляться с этой проблемой.
Всю игру вас будут сопровождать не то чтобы очень частые, но занятные отсылки к комиксу. Отлично понимая, что наши люди не читают комиксов даже в такси по дороге в булочную, в случае с Росомахой рискну предположить, что подобные нюансы бумажных «Людей ИКС» придутся им по вкусу. В конце концов, большинство героев (мутантов) этого творения могут похвастаться недюжинной харизмой — в особенности это касается самого Росомахи и металлопоклонника Магнето.
Словом, за сюжетными перипетиями наблюдаешь с плохо скрываемым удовольствием. Сильно сомневаюсь, что по этому показателю киношные «Люди ИКС-2» переплюнут нашего подопечного, хотя говорить заранее (а премьера фильма в России состоится практически день в день с уходом номера в печать), конечно, не стоит.



Насыщенность спецэффектами еще не делает игру красивой, и Wolverine's Revenge — яркий тому пример. По отдельности неплохие, вместе все эти взрывы, вспышки и прочая делают X2 несколько аляповатой.

Одним пальцем

Отстрелявшись по сюжету, разработчики сочли свой долг перед комикс-фэнами полностью исполненным и, расслабившись, напрочь забыли обо всем остальном. Геймплей, будь он неладен, не только хромает на обе ноги, но ежеминутно кашляет, чихает и с известной интонацией бормочет себе под нос что-то невразумительное. Вы хотели взрывного микса оголтелого экшена и стелс-экспромтов? Вы его получили. Только не просите трехкопеечной сдачи и не удивляйтесь тому, что коктейль отдает картофельным самогоном. Увы, нормального beat'em up из Wolverine's Revenge так и не вышло. Причин тому несколько, и одна краше другой. Так, при довольно простом управлении (удар-рука, удар-нога) игра не может похвастаться наличием сколько-нибудь сложных и при этом исполняемых собственными пальцами комбо, поскольку все усилия акушеров-любителей из Livesay Technologies ушли на проработку тех самых «страйков», о которых я так долго и нудно рассказывал в прошлом номере (см. новости).
Последние, однако ж, оказались настоящим подарком — если, конечно, вы привыкли получать на свой день рождения скорпионов в плохо запечатанных картонных коробках. Узрев на экране надпись «Strike!», прилежный игрок нажимает заветную кнопку и с восхищением наблюдает за тем, как Росомаха отделывает врагов. Со временем страйки становятся все сложнее и пригожее, однако любителям подраться в Wolverine's Revenge ничего не светит — зверские комбо исполняются без малейшего участия игрока.
Мы обещали вам ураганные потасовки, но не обещали, что вы будете иметь к ним хоть какое-то отношение, — так, должно быть, кинопродюсеры ставят на место некоторых актеров, возомнивших себя знатоками кунфу. Надо ли говорить, что, несмотря на постоянное совершенствование боевой техники Росомахи, его ногодрыжества утомляют уже на втором часу игры?



Потасовки «один против троих» или, скажем, «один против шестерых» в X2 нередки. Что, впрочем, даже к лучшему — если орудовать только руками-ногами, впечатление от игры немного сглаживается.

Мнения об игре

Айвэн Диз с сайта PC IGN (http://pc.ign.com) предлагает собственный рецепт хорошей игры с потасовками и Росомахой в главной роли: «Берем Buffy, приживляем ее героине стальные когти, делаем окружение разрушаемым (а-ля Red Faction) — и сходим с ума. Этот же экземплярчик с его шпионскими штучками, исполнением комбо одним нажатием кнопки и сломанной камерой быстренько отправляется прямиком в...» Хороший рецепт, и оценка соответствует: 6,5/10.

«Если бы к виску разработчиков Wolverine's Revenge не приставили пистолет с гравировкой «Премьера фильма 15 мая», результат мог бы оказаться куда более презентабельным. Увы. Мы получили многообещающую игру не без идей, весьма ущербную в плане исполнения. Wolverine's Revenge — не самый худший на свете проект, сделанный по лицензии «Людей ИКС», однако приглянется он разве что заядлым поклонникам комикса», — считает Райан Дэвис, обозреватель сайта GameSpot PC (www.gamespot.com; рейтинг игры: 6,2/10).



После подобных бросков с последующим нанизыванием на когти, как известно, не живут — если, конечно, вас не зовут Хью Джекман и вы не снимаетесь в «Людях ИКС-2».

Выпущенная сталь не всегда дает положительный эффект. Как легко догадаться, в данный момент Росомаха занят вовсе не «хаканьем» какого-то сервера.



Да, вы не ошиблись — это не Metal Gear Solid. Сценаристы комиксов тоже грешат любовью к железным машинкам.



Семейство куньих

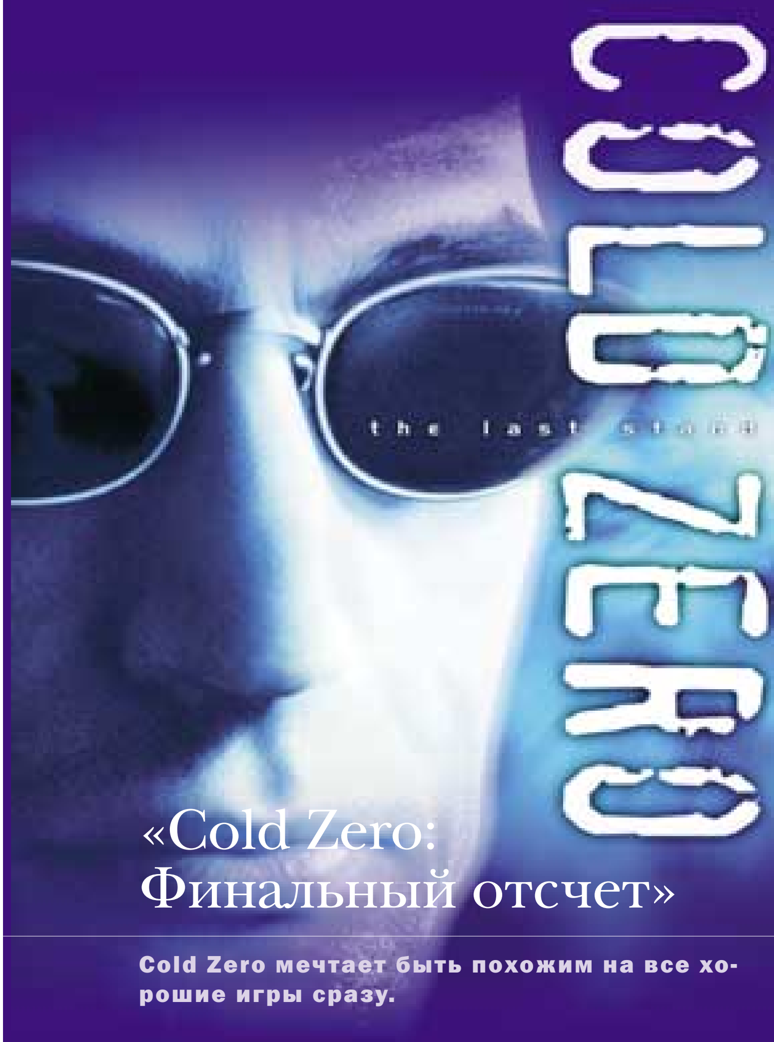
Немного в иной плоскости Wolverine's Revenge предстает в режимах «крадущаяся росомаха» (он же Stealth) и «росомаха всевидящая» (Sense). Герой, незаметно прокравшись за спину врага или выпрыгнув из-за угла, может и тут учинить бедолаге страйк, причем в данном случае полная неинтерактивность всего происходящего вполне оправдана. Беда в том, что враги реагируют или не реагируют на пытающегося притвориться невидимкой Росомаху будто бы совершенно случайным образом: можно проскочить у ротозеев прямо под носом, а можно, зайдя в новое помещение и едва подумав о чем-то плохом, прогреметь на всю округу.

С хвалеными «шестыми чувствами» дело обстоит получше: смирившись с оранжевой окраской окружающего мира, можно обнаружить много скрытых от невооруженного взгляда вещей: следы прошедшего табуна охранников, зарытые под землей мины, поле обзора следящих камер, лазерные лучи и пр. Жаль, пользоваться этим режимом, равно как и «стелсом», не слишком удобно — вместо того чтобы дать игроку возможность спокойно переключаться туда-обратно, разработчики заставляют почитателей Росомахи постоянно держать нужные кнопки нажатыми. Какие цели преследовались девелоперами, когда они принимали такое решение, известно, пожалуй, одному г-ну Всевышнему. Скудному человеческому разуму не постичь.

Учат в школе

А ведь сделать хорошую игру с Росомахой в главной роли ОЧЕНЬ просто. Определенно, стоило, наплевав на приличия, взять за основу хотя бы тот же Spider-Man (если уж мы залезли в дебри комикс-игр), выкинуть из него паучьи-и-прыгательные пазлы и усилить геймплей дурной привычкой Росомахи по поводу и без размахивать адамантовыми электромонтерскими когтями. Какие-то зачатки этого в Wolverine's Revenge, конечно, имеются (так, сильнее всего врагам достается от выпущенных лезвий; зато без оных у Росомахи проявляется способность к регенерации), но именно что зачатки — заняться выращиванием из них нормальной игры никто даже и не пытался.

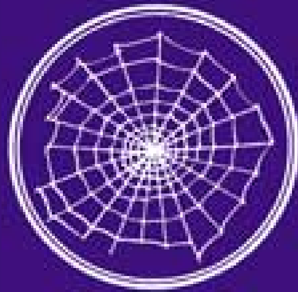
Вопрос на засыпку: сколько коробок с этой игрой смогла бы продать Activision, носи она совершенно абстрактное название вроде «Steel Claw: Mutant's Revenge»? Правильный ответ, родные, вовсе не «ноль целых, ноль десятых». Правильный ответ: «Activision не стала бы продавать такую игру».



«Cold Zero: Финальный отсчет»

Cold Zero мечтает быть похожим на все хорошие игры сразу.

Тактический шутер



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4,4
- сюжет 4
- музыка 3
- звук 3,2
- управление 4

www.coldzero-game.com
разработчик: Drago Entertainment (www.drago.com.pl)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 500, 64 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM.

Ключ на тринадцать

Зачистить себя до металла. Отполировать грани нервного срыва. Бить огнетушителем, пока благодушная улыбка не сползет с лица. Кричать: «Проснись, сволочь, проснись!» По-другому никак: иначе — в мире животных. Иначе — квартирный вопрос. Иначе — добро пожаловать в клуб телевизионных путешествий.

Олег Хажинский

Без родной немецкой речи за кадром Cold Zero стал вдруг невыносимо провинциальным. Верные какой-то одной им известной системе (но не Станиславского, точно), «актеры озвучания» старательно делают ударения на каждом слове, пытаясь наполнить простую фразу всеми оттенками смысла одновременно. В результате фраза теряет смысл окончательно-и-бесповоротно. Есть, впрочем, и исключения. Чего стоит вечный диалог двух механиков во второй миссии. Повинуясь бездушному скрипту, немолодой уже мужчина вынужден сотни раз приносить своему напарнику не тот ключ. Цель второй миссии, как я это вижу: разорвать оковы кармического проклятия и убить обоих.

В русской версии все стало окончательно ясно с сюжетом. Главный герой — действительно частный детектив, наемник, бывший полицейский снайпер, вынужденный за пару баксов следить за чужими женами, перемещаясь на видавшем виды рыдване. Его помощница, sex appeal, пусть ее по старой памяти будут звать Эльза, выступает в роли генератора новых миссий. Ее коронная фраза, которую она умудряется ввернуть при каждом удобном случае: «Кстати, я уже загрузила карту местности на твой карманный компьютер».

Обладатель КПК, экс-полицейский и борец за нравственность, с неожиданной легкостью преступает черту закона и очень скоро превращается в настоящую машину убийства. Сначала его жертвами становятся боевики итальянской мафии, чуть позже он терзает ножом плоть спецназовцев, а что будет дальше — страшно даже предположить.

Разработчиков эта проблема не особенно волнует. Они рекомендуют и нам не



Выбрав удачную позицию, игрок очень скоро создает вокруг своего персонажа бруствер из трупов. Враги летят на канонаду ружейной пальбы и нарываются на засаду. К сожалению (или счастью), победа не всегда дается нам столь легко.



У молодого человека в красном тренировочном трико нет шансов. С такого расстояния из дробовика промахнуться настолько сложно, что со спортсменом лучше проститься прямо сейчас.



Постараемся снять прикипевшие остатки шляп перед девелоперами из Drago. Движок может явно больше, чем позволяет показать страдающая остеохондрозом шейных позвонков камера.

ломать голову: если на главного героя выходит человек с дробовиком и начинает стрелять — что вы станете делать в ответ?

Найди меня, если сможешь

Впрочем, стрелять не обязательно. Cold Zero очень хочет быть sneak-шутером. Чтобы добиться этого, авторы пошли на беспрецедентные меры: за НЕУБИТЫХ врагов при шапочном разборе дается на порядок больше очков опыта (об этом скоро), чем за покойников. Поначалу игрок, конечно, не обращает внимания на такие мелочи. Выбрав тактически безупречную позицию за каким-нибудь ящиком (аккуратно, некоторые из коробок нереалистично и дешево рассыпаются при первом же попадании шальной пули), активист может накосить с десяток человек, как в старые добрые Commandos-времена. Видимая легкость победы опьяняет, но не надолго. Есть и похмелье: на звуки стрельбы иногда может набежать слишком много врагов. Некоторые из них могут быть вооружены помповыми ружьями, автоматами или даже снайперскими винтовками — в таких случаях быстрые рефлексы не спасут и трижды Шумахера. Таким образом, за маской тупого винегретного шутера Cold Zero скрывается еще одна маска — интеллектуального, щекочущего нервы приключения. Изучить маршруты патрулей, найти ключи от сигнализации во внутреннем кармане мертвого охранника, следить за направлением взгляда, подслушать разговор громил, save, load, ползти на карачках (как же быстро тают силы!), снова записываться, покупать в магазине глушитель для любимой «Беретты», искать вход в канализацию — и так до победного конца, который наступит ох как не скоро. Таков он, наш Cold Zero.

Четвертая маска

Но это еще не все. Авторам недостаточно было сделать две игры в одной. Вот третья: после выполнения очередного задания славный герой оказывается в род-

ном городке, где можно бродить по улицам, разговаривать с прохожими (без толку) и барменом (толка чуть больше), сбывать кузнецу далекого будущего привезенные из похода трофеи (неплохой барыш!) и покупать обмундирование для новых операций. Беготня по улицам едва ли имеет смысл: миссий всего 16, сюжетная линия закреплена в железобетоне, и Эльза уже «загрузила карту в наш карманный компьютер». Рудимент несостоявшегося нелинейного счастья или каприз дизайнера? Как знать, как знать. Но чтобы попасть на новую страницу романа о снайпере-неудачнике, нужно подойти к старой машине и открыть дверь со стороны водителя. Иначе — никак.

Четвертая маска взята напрокат из РПГ. Главный герой, как принято сейчас говорить в приличном обществе, «характеризуется целым рядом параметров». Сила, стрельба, скрытность, техника — как лучше распорядиться накопленным в бою опытом? Отдельно учитывается мастерство владения разными типами оружия.



Порой, когда в пылу миссии герой умудряется «левельнуться», игроку становится не до тактических комбинаций. Как расти дальше? Можно превратить нашего детектива в форменного ниндзя, можно, напротив, заполучить «панцеркляйна» в полный рост. Среди сотни с лишним видов оружия игрок обязательно найдет свои любимые экземпляры. Из трупов россыпью вываливаются боеприпасы, оружие, деньги, ключи, часы и прочие личные вещи. Что с ними делать — не совсем ясно. То ли продавать, то ли солить, то ли нести знахарке на заговор +5/+5. Отягощенный добычей (четыре дробовика, шесть пистолетов, все, все, что нажито непосильными трудом, два магнитофона, куртка), персонаж сначала перестает бегать, затем ходить, а через некоторое время — ползать.



Оставшись в полном спецназовцев лесу, наш герой даже присел от ужаса. Впрочем, это лишь минутная слабость. Через полчаса этот уровень буквально захлебнется кровью.

Все там будем

Все вместе оказывается чуточку великовато для штанишек, которые запасли для Cold Zero продюсеры. При всей старательности исполнения игра все же не тянет на шедевр: материал отличный — крой дешевый. Объект так и не смог определиться, кем хочет быть. Малоподвижная камера не дает стратегической перспективы — ориентироваться приходится на карликовых размеров карту/радар. Головоломки внутри миссий рассчитаны на детей старше сорока: молодежь раскусывает такие задачки на раз. Чтобы дотянуться до шнурков Commandos, Cold Zero нужно добавить главному герою несколько помощников. В одиночку бедняга явно не справляется.

Мертвенно бледно выглядит игра и в сравнении с титанами вроде Metal Gear Solid и Splinter Cell. Cold Zero совсем не шутер, хотя стрелять приходится постоянно и по любому поводу. Движок игры способен сделать красиво, но стесняется показывать героев крупным планом. Пляска светотени под перезвон падающих гильз — это не про Cold Zero. Некоторая условность, которая чувствуется во всем (от диалогов до интерфейса управления), — скорее всего, следствие недостатка опыта у разработчиков. Все остальное — результат юношеского максимализма. В Cold Zero авторы общаются с нами с помощью знаков. Присмотритесь внимательнее к этим парням — возможно, их следующая игра заговорит в полный голос.



Продавец в оружейном магазине не только обеспечит самыми последними средствами уничтожения, но и с удовольствием приобретет за треть цены нажитые неправедным путем «пушки».



BloodRayne

Без пяти минут шедевр и самая брутальная игра сезона, не выбрать которую за неимением аналогов было бы преступлением.

Экшен от третьего лица





интерес 4.5

сложность	настраиваемая
графика	4
сюжет	4,4
музыка	3,5
звук	4,3
управление	4,3

www.bloodrayne.com
разработчик: Terminal Reality (www.terminalreality.com)
издатель: Majesco Games (www.majescogames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 2,53+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 2x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Роттенком

Многое из того, что вам доведется увидеть в этой игре, показывают исключительно в анатомических театрах. Представляете, люди годами батрачат в медвузах, чтобы взять трясущимися пальцами скальпель и препарировать себе подобных, а на наших экранах — почти бесплатно и в куда более притягательном антураже. Михаил Бескакотов

Одно дело — мультяшное, забавно прыгающее по экрану мясцо в каком-нибудь популярном шутере, которому даже Mature-рейтинг всучить не могут, не говоря уже о запрете продаж и предании всем возможным анафемам. Совсем другое — рассекающая воздух отрубленная человеческая голова, за которой тянется густой шлейф КРОВИЩИ, перекрашивающей интерьеры унылых фашистских застенков в стойкий, несмываемый темно-красный цвет. Вслед за головой летят разрубленные руки и ноги, а из остатков туловища попавшего под раздачу офицеришки рвется на волю нечто ужасное, напоминающее мясного головастика-переростка с пастью не самого маленького крокодила. Пока части тела еще находятся в воздухе, свежевылупившийся паразит разлетается в ошметки от очереди из двух крупнокалиберных пулеметов. Когда все стихнет, и анатомия, вдоволь напрыгавшись по стенкам узкого коридора, наконец-то осядет на пол, виновница происшедшего уже будет забавляться со следующим клиентом.

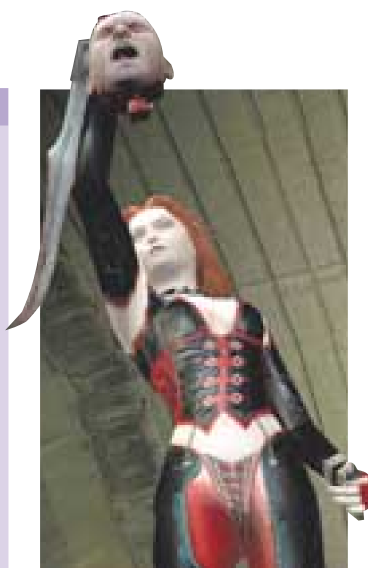
Все в замедленном темпе. С кровавой пеленой перед глазами. Без передышки. В глубоком трансе. Один за другим. Тесаками по горлу. Фугасом под лопатку. На куски. В пыль. Еще мельче. Кто-нибудь, позвоните наконец родителям!..

Страх и ненависть в Аргентине

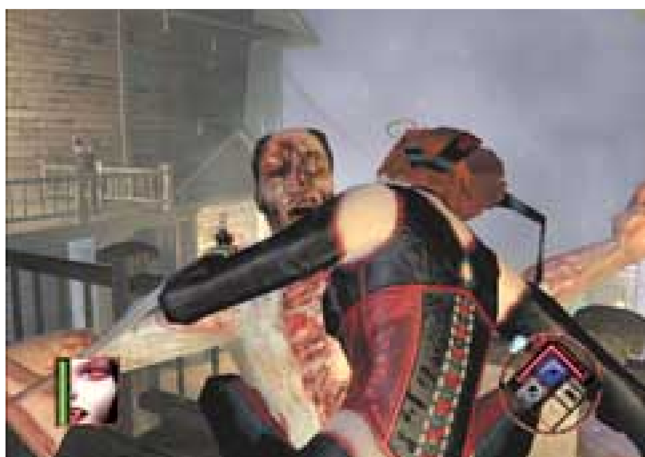
Как это часто бывает с экшен-играми высшего класса, геймплей настолько же аддиктивен, насколько незамысловат. Мчаться от одной группы подлежащих расчленению противников к другой, не обращая внимания на большей частью скупые декорации, — много ли в этом удовольствия? Да сколько угодно! Комбинируя пять (или все-таки шесть?)

Мнение об игре

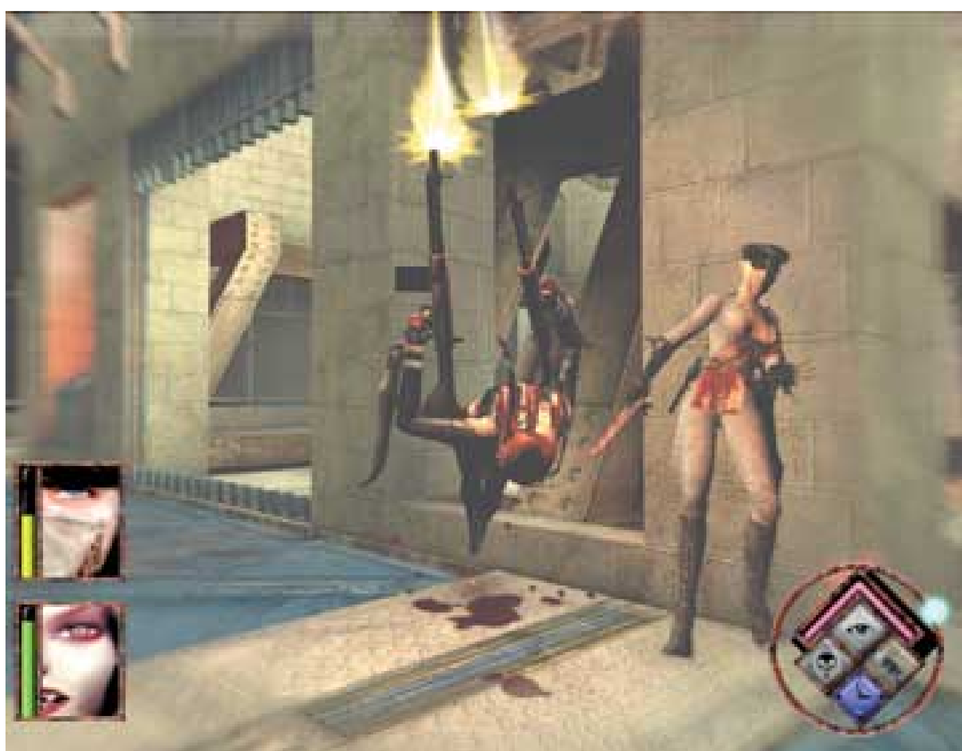
«Нередко встречается «F»-word. Употребляется оно большей частью абсолютно не к месту. Люди, выбравшие BloodRayne исключительно из-за Mature-рейтинга, будут ловить себя на мысли, что многие атрибуты игры для взрослых прикручены нехотя и наспех…» — журит разработчиков Мэтт Касамассина (Matt Casamassina, http://ps2.ign.com), рассказывая о PS2-версии игры. Вердикт в 7,5/10 сопровождается словами: «Не вздумайте принять эту мясорубку за невинную 3D-адвенчуру!»



Рейн не стесняет себя в экспрессивных средствах. Выходка, запечатленная на скриншоте, — это так, детские шалости.



Поначалу приходится питаться всякой дрянью. Гадкий, в общем-то, эффект рельефного текстурирования зачастую сильно портит декорации, но на морде этого гнойного выкопайца выглядит как нельзя кстати.



Женские разборки. Вместо взбитых сливок выступает месиво из человеческих тел, скрытое под раздвижным железным полом.

ударов, вы добиваетесь задуманного разработчиками результата, не отрываетесь от экрана ни на минуту и удивляете окружающих неприлично отсутствующим выражением лица. Вам абсолютно все равно, в чью спину вонзятся руки-ножницы героини и какая за этим последует видеовставка. Вы автоматически проматываете все диалоги и ролики-на-движке, потому что вам не интересно, кто такой Белиал и зачем его на протяжении всей игры пытаются воскресить сбежавшие из самых сумасшедших комиксов фашисты. Также вам по боку сами фашисты — они несут сугубо вспомогательную роль, позволяя Рейн реализовать свой хореографический талант наиболее изящным образом. Вы можете увлечься текучей, бесконечной поножовщиной настолько, что вам будет с высокой колокольни плевать на саму Рейн… Хотя нет, это вряд ли. Если судьба рыжеволосой бестии, крайне скупо рассказанная во вступительном видеоролике, вас не волнует, то мелькающее в центре экрана декольте оставить без внимания невозможно. Давайте соберемся с силами и признаем очевидный факт: эта экстравагантная девушка — самый харизматичный КИ-герой последнего времени, даже если и не начислять дополнительную харизму за дамские прелести. Рейн без проблем затыкает за пояс сильно сдавшую Лару К., Данте из соседнего балагана (Devil May Cry 1 и 2), зеленоокого Сплинтера Ц. и ухмыляющегося из дома престарелых Макса П., не говоря об остальных коллегах по цеху, стесняющихся позволить себе даже мысль о том, чтобы показать двойной «фуск» в игровую камеру. К тому же… разве можно случайно попасть на первый план первого в серии умопомрачительных .EXE-постеров (ищите везде!)?..

А между тем, разглядывая затянутые в латекс филейные части и бессовестно игнорируя жизненную историю Рейн, а также прочие сюжетные перипетии, вы лишаете себя редкого удовольствия. Дело в том, что сценаристы Terminal Reality поставили перед собой задачу собрать в одной игре всю связанную с гитлеровской Германией абсолютно



Местный юберзольдат, один из мини-боссов. Парень крайне неповоротлив, и косить с него стружку — сплошное удовольствие. Из-за углов постоянно выбегает дотошный стройбат, который следует использовать в качестве доноров-аптечек.

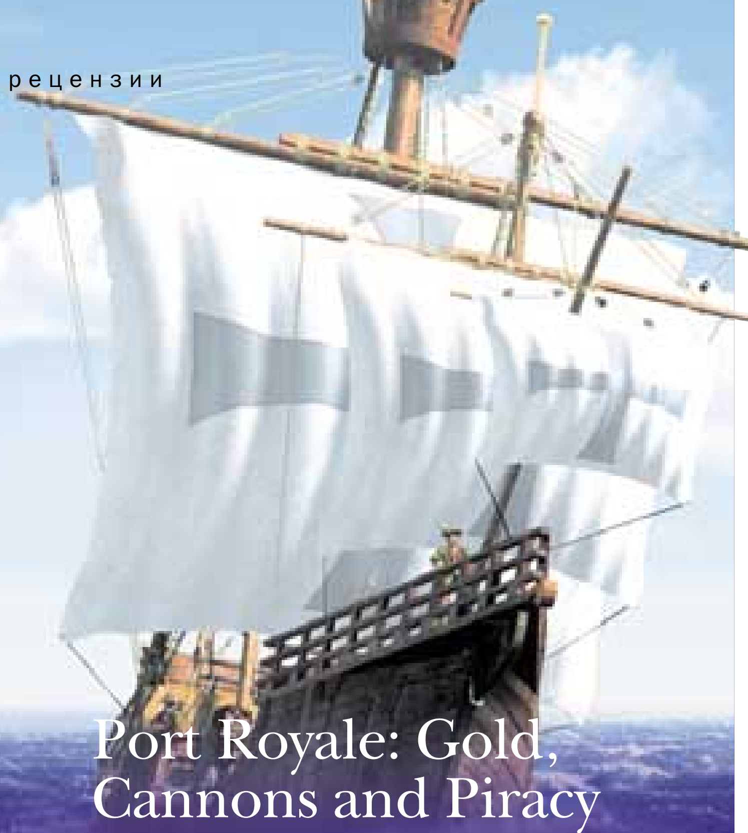
невменяемую и тем самым чертовски притягательную ЧЕРНУХУ, которую наплодила жадная до теорий заговоров часть человечества. Некоторое время сюжет балансирует на грани между занудной пошлостью и потрясающе стильным гротеском, в какой-то момент делая решительный шаг навстречу второму варианту. Чего стоит хотя бы сцена в часовне, когда очередная жертва (генерал, вызывающий стойкие ассоциации с солистом Laibach) произносит с трибуны исполненную пафоса речь, затем нажатием кнопки превращает эту самую трибуну в самоходную бронированную турель и рассекает по всей церквушке с сатанинским гоготом, круша мраморные колонны а-ля сами знаете что. Экранизировать, немедленно! На большее не надейтесь: история получилась слишком интересной, чтобы вот так взять и тут же ее вам рассказать. Запомните разве что ключевые слова: Атлантида, джет-паки, шагающие роботы. Об оккультизме и мутантах даже говорить не хочется — они в таких случаях сами собой разумеются.

Калбоса «Любительская»

Порадует вас эта новость или нет, зависит от воспитания, мировоззрения и гастрономических пристрастий: в BloodRayne на первом плане РАСЧЛЕНЕНКА. Перед глазами, словно титры в кинотеатре, проплывают тексты песен Cannibal Corpse. За хрустом отрываемых конечностей и всплесками кровавых фонтанов не слышно музыки, которую с таким усердием подбираешь взамен в меру скучных электронных мотивов из стандартной комплектации. (Играть в ЭТО в полной тишине нельзя ни в коем случае. Если вам интересно, подойдет что-нибудь до зубной боли агрессивное и мало похожее на музыку в привычном понимании этого слова вашим любимым виджеем с MTV. Попробуйте, например, альбом Mechanical Structures от Xebox, любой другой power noise, поздние альбомы группы Das Ich или даже шедевр Deicide 1997 года под названием Serpents of the Light. Фантазируйте вволю.) За чередой разрываемых на части врагов не видно ничего вообще, и это — вы не поверите! — игре на пользу. Потому что дизайн уровней хромает на обе ноги, что было заметно еще в полугодичной давности демо-версии. Не будем исключать, что аскетизм выбран авторами в качестве художественного метода, но мы-то знаем истинную причину... Будь BloodRayne ПК-эксклюзивна, в непролазных бетонных подземельях заметно прибавилось бы пыточных агрегатов и прочей мебели. Консоли, еще год назад без особого труда состязавшиеся на приличном уровне с родными Г-Форсами, сегодня и в подметки не годятся с любовью собранной ПК-системе. Проблемы чувствуются во всем, начиная от текстур, сдобренных несуразным бампмэппингом, и кончая количеством полигонов у вражеской биомассы. Не исправляет положения даже потрясающий «эффект кровавой пелены», которым сопровождается берсеркер-режим. В BloodRayne не нужно придирчиво озираться по сторонам — вы испортите себе потрясающую брутальную мясорубку. Сосредоточьтесь на действии — и вам непременно воздастся. Еще один промах, который чуть было не погубил всю вечеринку, касается умений Рейн: начинать игру придется с весьма скромным набором движений, что, откровенно говоря, скучно. На первых уровнях придется обходиться без фашистов, пить кровушку из всякой дряни вроде подгнивших зомби и неумытых крестьянских детишек, бороться с назойливым паучьем и часто, очень часто прыгать по ящикам. Сопровождать слишком затянутую, нудноватую часть игры придется изучением новых ударов как в обычном, так и в берсеркер-режиме. Мне кажется, это преступление против играющего человечества. Когда из колонок уже гремит Corporal Jigsore Quandray свихнувшихся еще до вашего рождения Carcass, унизительно палить по насекомым из маузера (огнестрельное оружие рудиментарно напрочь) и неумело тыкать единственным ударом в еле живую зомби-гниль. Неужели слабо было попрать опостылевшие законы гейм-дизайна и дать все и сразу?

Brutal Deluxe

И тем не менее. Вопреки неоспоримым проблемам. Назло здравому смыслу и естественной брезгливости. В укор чувству меры. Поперек дороги ханжам, пуристам, лицемерам и буквоедам, все-таки не пропустившим настоящую свастику дальше концепт-арта. На радость поклонникам необузданной КРОВИЩИ. BloodRayne удалась. От вас требуется совсем чуть-чуть снисходительности, чтобы простить игре ее немногочисленные спорные места и получить свою вожделенную дозу. Нечеткие текстуры и похабно собранные уровни несущественны, когда вы чуть ли не кожей чувствуете драйв. Итак, давайте по пунктам: «Интервью с вампиром» — детские сказочки; «Блейд» — неактуален; Карпентер крепко задумался; типакульт «Носферату» двадцать-какого-то года рассыпался в пыль окончательно; КИ о вампирах? А они вообще были? Не припомню таких. Настоящее, суровейшее, до потери пульса стильное вамп-действо только здесь и сейчас, в BloodRayne. Признайтесь, вы всегда хотели такую игру, с такой главной героиней, с такой необузданной, такой вызывающей жестокостью? Ну так что же вы сидите?



Достопримечательное творение от создателей нескучного Ballerburg и мудрого Patrician II. Лучший на сегодня симулятор средневекового купеческо-пиратского житья-бытья.

Экономическая стратегия с элементами RTS





интерес 4.5

- сложность высокая
- графика 4,7
- сюжет 4
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4

www.ascaron.com/gb/gb_portroyale/gb_portroyale_frameset_ie.html

разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)

издатель: Tri Synergy (www.trisynergy.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 900), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 660 Мбайт на жестком диске, 6x CD-ROM, DirectX 8.1+.

Карибилон

Наследник Patrician II (он же «Негоциант» в исполнении «1С») добирался до нас чертовски долго. Будучи выпущен в свет еще прошлым летом, он коптил небо, пролеживая бока на полках германских варенхаузов, и мечтал открыть для себя Америку, но визу все задерживали. Поэтому Port Royale вместо оплота мировой демократии сначала угодил в Австралию и только затем отправился стопами Колумба.

Александр Металлургический

Трагедия основной массы российских разработчиков состоит в том, что они раз за разом в невыразимых литературным языком муках рождают игры, насквозь пропитанные тем самым русским духом, от которого их самих уже сто лет как воротит. Про потенциальных покупателей смолчим — журнальные страницы не выдержат трагизма пьесы. Такой экспрессии не было даже в софокловской «Антигоне».

Тем временем иной американский игродел, столковавшись с толстым издателем, раздувает щеки, павлинит хвост, разводит руками, изображая глубину геймплея, и всячески шокирует публику, полоская ейные филистерские мозги в чане с хлоркой и лживыми пресс-релизами. Обработанные тушки зазевавшихся покупателей затем нежно берут за адамовы яблочки, вставляют им в зубы коробку с какой-нибудь постной дрянью о приключениях Барби и Бритни в стране deerhunter'ов и с подобострастной улыбкой захлопывают клиентам отвалившуюся нижнюю челюсть. Не забыв при этом, конечно, опростать бумажник жертвы на 50 зеленых денег. Коммерция, страшное дело. В этом состоит трагедия американских разработчиков.

Не то немцы. Классический Der Deutsche Hersteller трудоголически щелкает клавиатурой по 350 суток еже-



годно, педантично вылизывает все детали своего произведения, довольствуется скромным бюджетом и незначительным вниманием со стороны прессы и в итоге за год делает одну гениальную игру. Или две хороших. И все для того, чтобы узнать, что за пределами фатерланда это чудо никто не желает издавать. В этом состоит трагедия не только германских разработчиков, но и всего прочего мира. Ибо лишаемся порой всамделишных райских яблок.

Обрывая фрукты

Port Royale — настоящая рязанская антоновка, сочная, яркая, разбрызгивающая вокруг себя живые витамины. Натурпродукт во плоти, ни грамма пресной синтетики. Настоящее немецкое качество — однажды надкусив, невозможно оторваться.

Основная отличительная черта Port Royale, отделяющая ее от многих экономических симов, заключается в том, что означенная игра умеет, может и хочет вас развлекать. Множество целей и методов их достижения умещаются на одном крохотном компакт-диске, совершенно друг друга не притесняя и сосуществуя на равных правах. Нет никакой причины зацикливаться на одном роде деятельности, когда вы можете одновременно взвалить на свои не особенно хрупкие плечи все заботы о благосостоянии родного Карибского бассейна, не испытывая при этом абсолютно никакого дискомфорта.

Однако все непросто. Пока вы флегматично просматриваете ежемесячные отчеты и щурите глаз, прикидывая в уме, что бы и кому бы втридорога впарить, игромир живет без остановок. Оживляж влюбляет в себя

В море всегда неспокойно, посему отправлять в дальнее плавание грузовое судно без надлежащего конвоя не стоит.



Взгляните на красавцев — внушают уважение, верно? Особенно самый нижний, с командой в тысячу человек и со 180 пушками на борту. А тем временем его отражение в воде живет своей собственной жизнью.



Горожане за словом в карман не лезут. Либо дело посоветуют, либо сплетнями поделятся, либо еще что-нибудь приятное скажут.

Мнения об игре

«Если вы мечтаете обрести истинные сокровища, то всегда можете найти их на прилавке — если, конечно, в ближайшем магазине продается Port Royale. Компании Ascaron удалось перенести в эту игру лучшие моменты из Patrician II, усилив убийственный вау-эффект атмосферой легендарных Pirates!» — делится с нами наблюдениями герр Уве Биллен (Uwe Billen) с сайта Spieleflut (www.spieleflut.de), после чего каллиграфической «готикой» выводит в графе итогового рейтинга следующее: 91%.

А вот герр Арнд Рюгер (Arnd Ruger), подвизающийся на сайте Gamigo (www.gamigo.de), пишет нам страшные вещи: «Приготовьтесь к тяжелым испытаниям — вы не сможете отклеиться от компьютера до следующей недели. А разработчиков надо приковать чугунными цепями в офисе, дабы они подарили нам еще одну столь же грамотную игру». Итоговый рейтинг: 90%.



При желании можно взирать на подробности боя, почти усевшись на мачты. В данный момент видим картечь в действии: пиратский корабль почти не поврежден, а вот экипаж заметно поредел.

китами, чайками, угрюмым ненастьем и прочими красотами восточного полушария; море вполне живоподобно волнуется, суда всех цветов и размеров снуют из порта в порт, деревья гнутся на ветру, а местные жители, этакие букашки, ходят по своим делам и тоже что-то постоянно затевают — то праздник у них, то бракосочетание губернатора, а то еще какая оказия. Жизнь бьет ключом, а впечатлительные вы взираете сверху на это цветущее великолепие и совсем уже не мечтаете об очередном апгрейде компьютера — чудесная спрайтовая графика не тормозит даже в пижонском разрешении 1600x1200x32, несмотря на вопиющее отсутствие в чреве системного блока двухсотдолларовой видеокарты следующего поколения.

Арбайтен!

Между тем неуемные конкуренты ежечасно строят козни и перебивают цены, морские криминальные элементы творят что хотят и просят в глаз, а сборщик налогов и податей, вор в законе и просто el bastardo, неизменно заявляется в офис и выгребает из кассы все, до чего дотягиваются его цепкие лапы. Вы же вынуждены вертеться крыльчаткой в вентиляторе, везде успевать, сводить дебет с кредитом и корректировать торговые маршруты, дабы не оказаться по уши в долгах. Купеческая жизнь — бег впереди локомотива. Пока бежишь — живешь, чуть замешкался — и уже лежишь в кустах, отброшенный меркантильными соперниками. Какое, право же, счастье, что всю ответственность за бизнес можно переложить на специальных дрессированных секретарей и капитанов-фрилансеров, а самому лишь сидеть на террасе своей многоэтажной виллы, стричь купоны и лениво потягивать горячий шоколад. Утомившись от дебетов-кредитов, купли-продажи и многоэтажных вычислений объемов выручки от экспорта гаванского табака в Тортугу, смело ставьте жирный крест на карьере крупногабаритного челнока — оно совершенно не возбраняется. Забросьте счеты, гроссбухи и прочую канцелярию в дальний угол своей жизни, распродайте все лежалые товары, избавьтесь от постылых грузовых лоханей и наконец-то осчастливьте себя покупкой двадцатипушечного красавца. Пришло время для настоящей мужской работы. Вы уже чувствуете ее — романтику моря?

За тех, кто в море

Морские баталии — зрелище величественное. В данном ракурсе ни одна из ныне существующих RTS не дотягивает до Port Royale. Ну как можно сравнивать мышиную возню кучки юнитов вокруг шахты с золотом и столкновение двух эскадр? Масштабы не те совершенно. Если, конечно, вы не ставите пионерскую «Зарницу» и оборону Сталинграда в один ряд. Вы же не? Одесские художники-маринисты как они есть. Корабельные снасти скрипят, паруса хлопают на ветру, в трюме что-то гремит — это матросы, заскучав в ожидании абордажа, играют в боулинг пушечными ядрами. Плавные маневры деревянных джаггернаутов могут вызывать только восхищение и безраздельное уважение к создателям оного кинематографа. Что вдвойне замечательно — физика действа выстроена столь точно, что ей позавидуют все симуляторы и их поборники. Никаких ручных тормозов и научно-фантастических поворотных механизмом нет и в помине, все предельно серьезно и достойно: маневренность кораблей напрямую зависит от их типа, загрузки трюмов и силы ветра, а успех операции — от верно избранной тактики. Стоит ли упоминать о трех видах боеприпасов? Конечно, стоит. Взятие неприятельского судна на абордаж — не простое столкновение нос к носу, а хитроумное фламенко, где каждый участник обязан иметь точный план действий. Не уследил, оступился, отдавил партнеру ногу — пиши пропало. Ни тебе полных трюмов, ни славы адмирала. А ведь кажется, все так просто: свернуть вражескому корыту мачты набекрень, наддать картечью по матросам... Но нет, вот он, негодяй, лихо режет волны против ветра и ловко пускает ваши посудины одну за другой ко дну. Зрелище серьезно подкрепляется дымными всполохами, пожарами на палубах и игрой солнца в волнах глубокого синего моря. А вы стоите посреди всего этого счастья, весь в треуголке и бороде, и грозите тщедушным недругам деревянной ногой...

Морской дьявол и последователи

Быть всеядным пиратом или честным корсаром на службе ее величества — дело личных пристрастий, однако с определенностью можно сказать одно: мореходу-мракобесу во сто крат веселее, нежели клерку, протирающему штаны в конторе. А уж если к литрам получаемого адреналина присовокупить цифру, оказывающуюся на вашем банковском счету после разграбления какого-нибудь пасторального городка, то становится и вовсе хорошо. Шутка ли, положив всего полсотни головорезов на усмирение городского гарнизона, потом можно целый год сушить весла и заниматься ничегонеделанием, прикуривать гаванские сигары от ассигнаций и носить желтые штаны. А все вокруг, значится, будут перед вами многажды приседать и радоваться двадцать четыре часа в сутки. Вот примерно так же, как я сейчас радуюсь и приседаю вокруг этой умной и обаятельной игры про золото, пушки и пиратов. ◘





Рассмотрение Poseidon WCL-02 правильнее всего было бы закончить таким мотто: если вы хотите получить изрядно разогнанный процессор в тихом компьютере, стабильно работающем даже в летнюю жару, водяное охлаждение — определенно ваш (и наш) выбор!



От лукавого

1

В предыдущей колонке я сознательно ограничился темой бесплатного разгона, когда все траты — лишь на тюбик термопасты и лишний вентилятор в корпусе. Между тем вниманию господ оверклокеров предлагается немало занятных спецприборов. Кое-что из этого разнообразия встречается и в наших краях, и игрушки эти по меньшей мере любопытны, непременно дороги — да только вот полезны ли... *стр. 114*

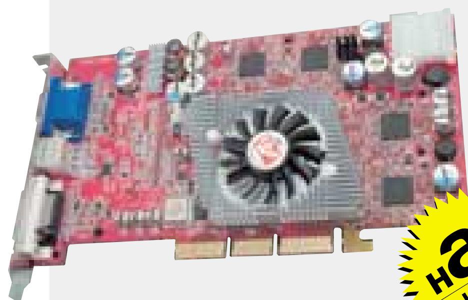


Киборги против «Феррари»

2

«Чудные» (ударение на втором слоге), «красивые», «особенные», «необычные», «черт их знает», «наверняка, лажа», «забудьте»... Это все о них — манипуляторах Saitek, каждый второй из которых содержит в названии звучное слово «Cyborg». Выборка сделана не совсем профессионально, но к «мнению Yandex» прислушаться в любом случае полезно. *стр. 118*





9:5 в пользу ATI

3

Не успели мы отпереживать по поводу неуверенной победы эфемерного GeForceFX 5800 Ultra над реальным Radeon 9700Pro, как ATI уже спешит восстановить статус-кво, отправляя в наш адрес Radeon 9800Pro. А в бюджетном сегменте и того пуще: только отвернулись — GeForceFX 5200-5600, Radeon 9200-9600... Сплошные незнакомцы. *стр. 122*

От лукавого

Дмитрий Лаптев



В предыдущей колонке я сознательно ограничился темой бесплатного разгона, когда все траты — лишь на тюбик термопасты и лишний вентилятор в корпусе. Между тем вниманию господ оверклокеров предлагается немало занятных специриборов. Кое-что из этого разнообразия встречается и в наших краях, и игрушки эти по меньшей мере любопытны, непременно дороги — да только вот полезны ли?

Poseidon

На первом месте по числу предложений, конечно, системы, так или иначе связанные с охлаждением. Медно-алюминиевые радиаторы с многометровой площадью эффективного оребрения, турбореактивные вентиляторы и тому подобное хозяйство помогает лишь до какого-то предела, жестко зависящего от температуры окружающего воздуха. Добавим в пассив изрядный шум, а для лучших моделей — нешуточную цену, и получим полный список причин обратиться к альтернативным источникам «холода». Если конкретнее — к жидкостному охлаждению, краткая характеристика которого умещается в четырех пунктах:



Насос удачно сблокирован с емкостью для воды.

а) вода может снять гораздо больше тепла, нежели воздух (до 20 Вт с квадратного сантиметра поверхности теплообменника против примерно 1 Вт);
б) радиатор такой системы не ограничен в размерах и может стоять хотя бы и вне системного блока и в пределе охлаждать циркулирующий теплоноситель до комнатной температуры;
в) грамотно спроектированная система может радикально решить проблему шума;
г) наконец, для умелого самоделкина не составляет большого труда изготовить такую систему самостоятельно из подручных материалов.



Впрочем, следование последнему пункту, как показывает практика, может выйти боком. Ничего не имею против самородков-теплотехников, но встречавшиеся до сих пор в продаже китайские фантазии на тему водяного охлаждения не выдерживали критики и, в лучшем случае, не уступали среднестатистическим воздушным кулерам. К счастью, в последнее время до наших широт стали доходить и фирменные системы. Одна из самых удачных, по общему мнению — Poseidon WCL-02 от 3R System (www.3rsystem.co.kr), как раз и составляет предмет рассмотрения этой колонки.

ОК, рассматриваем. Центральный элемент системы — алюминиевый теплообменник, пристегиваемый к процессору взамен обычного радиатора. По сравнению с увесисто-ребристыми воздушными кулерами ватерблок на вид — сама примитивность. Но внешнее впечатление обманчиво, ведь у него другая задача: не рассеять как можно больше тепла в окружающую среду, но отнять максимум тепла от процессора и «растворить» его в воде, поэтому теплообменник суть кулер наизнанку, чья рельефная поверхность обращена вовнутрь.

Прокачиванием жидкости (в качестве которой предлагается залить обычную или, что лучше, дистиллированную воду) занимается небольшой, но мощный аквариумный насос (7 Вт, до 600 литров/час!), погруженный в бачок с водой. Решение незамысловатое, но очень удачное, так как вода поглощает производимый насосом шум (полностью!), остается лишь вибрация, которая также гасится целиком, если поставить бачок на кусок поролона (в комплекте есть самоклеющийся коврик). Разработчики не стали мудрить с питанием насоса, он включается в обычную 220-вольтовую розетку, а чтобы вода не гонялась по

контуру, когда компьютер не работает, включением насоса заведует реле, получающее сигнал от компьютерного блока питания. Логично.

Наконец, охлаждается вода в алюминиевом радиаторе, конструкцией напоминающем автомобильный, также с полноценной «взрослой» начинкой.

Установка «Посейдона» займет не более получаса, при условии, что ваш компьютер базируется на процессоре Athlon (под Socket A). Владельцам Pentium 4 придется исхитриться, поскольку для Socket 478 эта система, строго говоря, не приспособлена (дополнительно потребуется крепеж от любого разборного кулера, например, «боксового», и ваши слесарные навыки — словом, связываться не рекомендую). При желании можно попробовать разный порядок подключения элементов, но самый логичный — «насос — теплообменник — радиатор» — в тестах оказался и самым эффективным. Полезно расположить все три компонента на одном уровне, например, уместить бачок в отсеке для 5,25-дюймовых накопителей, а радиатор закрепить на задней стенке корпуса — так, чтобы перепад высот был минимальным. Тем не менее мощности насоса хватало, даже если радиатор и бачок стояли на полу, а воду приходилось поднимать на полметра. Наконец, стремясь к идеалу, чрезвычайно полезно вынести за пределы системного блока хотя бы радиатор, никаких препятствий к этому нет, за исключением эстетических соображений. Впрочем, именно в вопросах компоновки имеет шанс проявить свою фантазию по определению неравнодушный к технике покупатель такого рода вещей. Поэтому не будем портить ему удовольствие.

Стоит Poseidon WCL-02, как и подобает экзотике, $115-130.

Соки-воды

Но пора перейти к практической части. Охлаждение испытывалось на процессорах Athlon XP 1700+ и 3000+, температура окружающего воздуха составляла 23 градуса. Корпус на время тестов оставался открытым, радиатор «Посейдона» крепился вне корпуса (на задней стенке) и охлаждался собственным вентилятором, работавшим на «вытяжку» воздуха из радиатора. Для сравнения роль классического кулера исполнял AVC 112C86FBH01 (4500 об/мин), сертифицированный самой AMD для охлаждения ее процессоров вплоть до модели 3000+. Подопытные CPU разогревались утилитой BurnK7 из комплекта CPUBurn.



Радиатор Poseidon WCL-02 по ширине рассчитан так, чтобы легко поместиться внизу передней панели среднестатистического корпуса.



Результат поначалу не обрадовал: 54 градуса в покое у Athlon XP 3000+ и 52 — у 1700-го. И это притом, что воздушный кулер остудил первый до 56, а второй — до 54 градусов. Но в режиме 100-процентной загрузки CPU Poseidon оправдал себя и лидировал с впечатляющим отрывом: 57 и 55 градусов на Athlon XP 3000+ и 1700+, соответственно, тогда как с воздушным охлаждением «столбик термометра» поднялся до 65 и 59 градусов (температура измерялась с помощью утилиты DigiDoc на плате Chaintech CT-NJS, снимающей показания со встроенного в процессор термодатчика). Ясно, что у разных воздушных кулеров «Посейдон» выиграет с разным отрывом, но сомнений в том, что лидерство сохранится, нет никаких.

И, увы, тут же выяснилось, что надежды на рекордный разгон с переходом на «воду» стремительно накрываются медным т. Водяное охлаждение и впрямь помогает слегка расширить верхний предел (когда, будучи обдуваемым «простым» воздухом, процессор еще держится в элементарных задачах, но виснет под нагрузкой). Но для существенного расширения частотной границы потребно оборудование другого рода, умеющее не просто отводить тепло, но активно холодить (то есть компрессорные холодильники или даже система на жидком азоте — для разовых акций по экстремальному

разгону). Опускаясь с небес на землю, обнаруживаем собственный недостаток у Poseidon'a, несмертельный, но без которого легко можно было бы обойтись (и гарантировано поднять эффективность на пару-тройку градусов): процессорный разъем у большинства плат под Athlon расположен вертикально (выступы для фиксации кулера после установки платы в корпус «башенного» типа оказываются сверху и снизу). После установки теплообменника на такую плату трубки, подводящие воду, оказываются в горизонтальной плоскости, и с включением насоса в верхней части теплообменника запирается воздушная пробка.

А что же надежды на обретение бесшумного ПК? Как уже говорилось, водяная помпа в «Посейдоне» благодаря удачной блокировке с бачком ровным счетом ничего в шумовой фон не добавляет. Остается вентилятор на радиаторе, на своих исходных 3000 об/мин шумящий довольно отчетливо. Но гул сходит на нет уже при 1500 об/мин (для регулировки можно, к примеру, купить готовый трехпозиционный тумблер от Thermaltake, но лучше — простой переменный резистор на 0-100 Ом, рассчитанный на мощность от 1 Вт. Впаивается в разрез красного провода). Примечательно, что двукратное снижение оборотов добавило лишь три градуса к процессорной температуре. Но мы идем дальше, пусть теперь в нашей комнате будет не 23 градуса, а целых 30 (перед радиатором поставлена электропечка). В установившемся через добрых 40 минут режиме Athlon XP 3000+ стал прогреваться до 67 градусов (с запущенной BurnK7!). Таким образом, запас теплоемкости системы не может не радовать. О надежности тоже можно не беспокоиться.

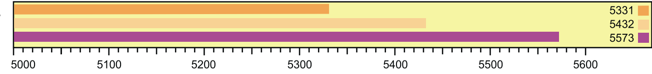
С остановленным насосом компьютер продолжал работать чуть больше минуты, затем температура процессора перевалила через 85-градусную отметку, и он отключился по сигналу из BIOS (все просто: именно 85 градусов я установил в пункте Shutdown Temperature в разделе PC Health Status). Кстати, отказавший воздушный кулер крайне редко дает системе столько времени на раздумье.

А рассмотрение Poseidon WCL-02 правильнее всего было бы закончить таким мотто: если вы хотите получить изрядно разогнанный процессор в тихом компьютере, стабильно работающем даже в летнюю жару, водяное охлаждение — определенно ваш (и наш) выбор!

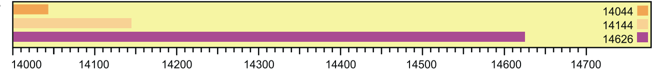
Но, сдается мне, что, охладив один лишь центральный процессор, останавливаться негоже. И то сказать — на соседнем разделочном столе нашей тестовой как раз ждали своей очереди видеокарты с GeForceFX 5800 Ultra на борту. Вопреки обещаниям даже в товарных партиях они в массе своей комплектуются кулерами, лишь немногим более тихими, нежели громогласный FlowFX у референсной карты nvidia. Поэтому на следующем этапе тестирования была освобождена от медных доспехов карта производства Gainward на означенном GPU. В расширенной комплектации Poseidon WCL-02 есть два дополнительных теплообменника: для видеопроцессора и чипсета (пожалуй, только такую, «расширенную», версию и стоит брать). В доставшемся нам комплекте их не было, поэтому пришлось задействовать процессорный теплообменник, посаженный на GPU с помощью термоклея. Результат порадовал, на стабильности карты такая переделка никак не отразилась (хотя были опасения в отношении видеопамяти, оставшейся без принудительной вентиляции). Стоит ли говорить, что радиатор, теплообменник и все прочее оставались лишь чуть теплыми и обороты вентилятора не было нужды поднимать выше 1500 об/мин?


Теплообменник.

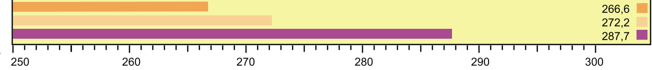
PCMark2002 — Memory, общий балл



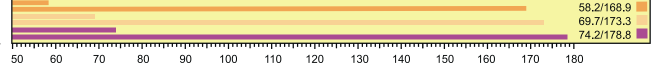
3DMark 2001SE, общий балл



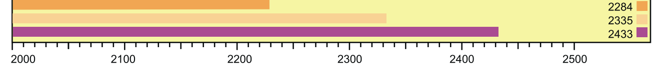
Quake3, fps



Unreal Tournament 2003 botmatch/flyby-antalus.bat, fps



SiSoft Sandra RAM Int, пропускная способность памяти, Мбайт/с



Kingston HyperX 400 МГц2,5-7-3-3Single
Kingston HyperX 400 МГц2,5-7-3-3Dual
Kingston HyperX333 МГц2-7-3-3Dual

И снова, как бы ни был хорош Poseidon WCL-02, нужно признать, что до идеала он не дотягивает и лестные отзывы собирает лишь в отсутствие полноценных конкурентов. Закругляясь с тестами, конкретизирую претензии: в такую цену можно было бы уместить медные теплообменники, ведь 50-градусный нагрев процессора в сочетании с прохладными на ощупь компонентами системы охлаждения говорит, кроме прочего, о «неидеальности» термоконтакта. О неизбежной воздушной пробке в теплообменнике уже упоминалось. Наконец, почему, спрашивается, не предусмотрена хотя бы ручная регулировка частоты вращения вентилятора, чтобы нам не пришлось искать резистор и браться за паяльник? И самое главное: даже полностью «наводненный» системный блок с теплообменниками на CPU, GPU и северном мосту чипсета продолжает шуметь, как минимум, вентилятором в блоке питания. Поэтому логически завершенной вещью, за которую ХОТЕЛОСЬ бы отдать $150-200, мог бы стать компьютерный корпус со встроенным и разве-

денным по всем «точкам» водяным охлаждением. Заодно и бачок с насосом, и радиатор получили бы свои штатные места, а для винчестера нетрудно было бы предусмотреть свой охлаждаемый отсек. Развивая идею, в радиатор можно было бы превратить боковые стенки такого корпуса (достаточно отштамповать каждую из двух листов алюминия и пустить по внутренней полости воду), чем окончательно избавиться от всех вентиляторов. Чем, кстати, не идея для отечественных кулибиных?

Memento memory

Но не только о хорошем охлаждении заботится истинный, извините уж за корявый термин, оверклокер. Самые фанатичные представители переплачивают немалые деньги за особое железо, которое иначе как для разгона покупать просто бессмысленно. Нет, речь не о заранее протестированных и отсортированных по степени разгоняемости процессорах или видеокартах (кое-где такой сервис встречается, естественно — стоит денег, но начисто лишает всю затею интриги и смысла). И даже не о выборе материнской платы с широкими разгонными настройками (это само собою разумеется). А о модулях оперативной памяти с особо низкими задержками или гарантированной частотой сверх 400 МГц для DDR DRAM. От простых такие модули, а бывают они исключительно фирменной сборки от Corsair, Kingston, Micron, отличает распределитель тепла — алюминиевая пластинка, покрывающая микросхемы, и, конечно же, цена. Так, Kingston HyperX PC3500 CL2 стоят на $30 дороже, чем Kingston HyperX PC3200 CL2, и почти вдвое дороже «простых» Kingston PC3200 с таймингами CL=3!

Словом, пригоршня модулей всех трех означенных типов поступила к нам на препарирование. И... неожиданно заставила озаботиться практическим вопросом: где формально доступные 437 МГц PC3500-памяти могут быть реально востребованы?





Пока наш GeForce FX 5800 Ultra будет охлаждаться таким образом, а там посмотрим...

Pentium 4 в компании с многочисленными модификациями чипсета i845 не дружат даже с 400-мегагерцовой памятью, а о чипсете E7205 с его нищенскими 266 МГц лучше и не вспоминать. Лишь свежайший i875P поддерживает DDR400, но только в паре с новоявленным Pentium 4 под шину 800 МГц. К слову, плата на последнем чиповом наборе поступила к нам на днях, а значит, непременно будет представлена в одном из ближайших выпусков «Игрожелеза». Пока же проверка на прочность HyperX состоялась на гораздо более приземленной AMD-платформе, где 400-мегагерцовая DDR-память живет уже более года.

Правда, чипсет KT400 работает с такой памятью только на «старых» процессорах с шиной 266 МГц, а для нынешних 333-мегагерцовых память ставится в синхронный режим. Зато nvidia nForce2 на плате Chaintech CT-NJS позволила тактировать память в пределах от 50% до гипотетических 200% от частоты системной шины (то есть 166-667 МГц!). Казалось, что PC3500-память такая плата должна принять на ура и попросить добавки. Но не тут-то было: ближайшей к нестандартным 437 МГц оказалась частота 444 МГц

В верхней половине ватерблока непременно окажется воздушная пробка, самый досадный просчет в конструкции Poseidon WCL-02.

(133%), которая перманентно приводила к глухому зависанию компьютера, даже после переключения всех таймингов на максимальные значения. Мнда... Остался последний способ получить хоть какую-то выгоду от гипер-икс-памяти — переключиться на стандартную частоту, урезав против обычного тайминги. Но и тут пришлось отступить на CAS Latency=2,5, поскольку официально разрешенная для HyperX-модулей CL=2, несмотря на поднятое до 2,8 В напряжение (!), не позволяла даже нормально загрузить Windows. Оставалось лишь удивляться такому феерическому эффекту, ведь стоило добавить лишних полтакта CAS Latency, как система успокаивалась и начинала работать образцово стабильно.

Я почти уверен, что виновата здесь не память от Kingston, а специфика контроллера от nvidia. Судя по всему, большого труда стоило вообще добиться устойчивой работы 333-мегагерцового процессора в сочетании с DDR400. На это же намекают и результаты тестирования памяти в разных режимах (процессор Athlon XP 3000+, видео Radeon 9700Pro): при переходе на синхронные 333 МГц никаких проблем с установкой CL=2 не возникло и, как видите, по всем тестам обнаружилось заметное превосходство над режимом 400 МГц — CL2,5. Для наглядности в таблице приведены также результаты, измеренные после удаления одного из модулей, — в одноканальном (Single) режиме nForce2. Какая же отсюда будет следовать мораль? Прежде чем переплачивать за память, прикиньте, где вы ее будете использовать.

ОТ РЕДАКЦИИ: Выражаем искреннюю признательность компании USN Computers (www.usn.ru), любезно предоставившей вышеупомянутое диковинное железо для тестирования.

Киборги против «Феррари»

Алексей Кардо

«Чудные» (ударение на втором слоге), «красивые», «особенные», «необычные», «черт их знает», «наверняка, лажа», «забудьте»... Это все о них — манипуляторах Saitek, каждый второй из которых содержит в названии звучное слово «Cyborg». Выборка сделана не совсем профессионально, но к «мнению Yandex» прислушаться в любом случае полезно.

Thrustmaster больше не...

Перефразируем железного классика Дм. Лаптева, ничего, впрочем, пока не утверждая: ...не одинок? Неужели у Thrustmaster появился достойный конкурент, который к тому же способен «бить» его ценой своих продуктов?

Полагаем, в ответах на эти вопросы вам поможет наше тестирование, в котором мы сравнили не абы что с абы чем, но самые-самые геймпады обоих производителей.

Thrustmaster 360Modena Upad Force

Геймпад с обратной связью	
Цена $48 (1500 рублей)	
Управление крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок 12 (4 шифта)	
технический уровень	4,5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

Невероятно броский (даже аляповатый) геймпад с фирменным жеребцом от «Феррари». Красный цвет, черные «кожаные» резиновые вставки и соответствующее название: 360Modena Upad (точно, полный упад). Даже автомобильные приборы нарисованы (вплоть до указателя давления масла) — жаль, не действующие. Забавно... прежде безвкусным казался Saitek, а как раз Thrustmaster — «серьезным»...

Необычная «перевернутая» форма, за что этот пад и назвали U-падом, оказалась на редкость удобной — из рук не хочется выпускать... Правда, при загрузке компьютера Upad Force немудрено и выронить. От неожиданности. При включении обратной связи и аналогового режима на нем загораются два очень ярких диода. Господа, я чуть не ослеп! Нельзя же так, господа. Смотрится, безусловно, броско, но при игре в затемненной комнате каждый взгляд на геймпад оборачивается разноцветными «слониками» в глазах.

Как следует из названия, здесь есть Force Feedback. Обратная связь в целом реализована не дурно, но и не блестяще: вполне обычное геймпадное качество. И особенная форма корпуса, в действительности, никакого влияния на игру не оказывает — места хвата здесь те же самые, что и на большинстве аналогов. Кстати, переключаемых режимов здесь не два, а три. Существенного влияния на игропроцесс это тоже не имеет, зато правый светодиод при переключении вспыхивает то красным, то зеленым светом. (И как же сильно слепят эти «прожектора»!) В следующем «Феррари-УПаде» всей редакцией ждем ксеноновых ламп: чтобы и спереди, и сзади (сзади нам помогут зажигающиеся при торможении красные стоп-сигналы). А еще, конечно, действующих тахометров и указателя давления масла...



Очень эффектно, в меру удобно, весело и чуть-чуть по-детски.

Saitek P2500

Геймпад с обратной связью	
Цена $48 (1500 рублей)	
Управление крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок 11 (2 шифта)	
технический уровень	4,5
удобство использования	4,5
итоговый рейтинг	4,5

Страсть Saitek к всевозможным лампочкам и иным украшательствам уже не раз отмечалась нами, и P2500 наглядно подтверждает это наблюдение. Красный шифт, сияющая ярко-синяя эмблема — конечно же, это Saitek. Разноцветные огоньки отвлекают не столь сильно, как в случае с 360Modena Upad Force, зато... поднимают настроение. Смешные!

Сказать по правде, от довольно компактного девайса серьезной обратной связи как-то не ждешь. И зря, потому что Saitek P2500 оказался лучшим из Force Feedback-падов, что прошли через нашу тестовую. Если «обычные» геймпады при воспроизведении силовых эффектов лишь легко и монотонно вибрируют, то этот в состоянии дергаться то редко и сильно, то часто и слабо, то часто и довольно мощно одновременно! Прилагаемые тесты наглядно подтверждают — от харак-



терного для аналогов однообразия не осталось и следа. Есть и короткие удары, и «пулеметная очередь»... Усилия, правда, по-прежнему весьма умеренные, плюс хотелось бы иметь различные эффекты для правой и левой частей устройства. Однако в целом P2500 — лучший пад с обратной связью из тех, что мы когда-либо видели.

Thrustmaster Firestorm Wireless

Беспроводной геймпад	
Цена $40 (1250 рублей)	
Управление крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок: 12 (6 шифтов)	
технический уровень	4,5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

Простой и элегантный дизайн — в лучших традициях Thrustmaster (неважно, что эта серия геймпадов была разработана еще несколько лет назад французами из Guillemot). Удобство хвата — на «четыре с плюсом». Из-за славного на ощупь мягкого покрытия держаться за него, как и следовало ожидать, приятно. Основных кнопок всего четыре, зато они внушительных размеров и расположены очень удачно. А шифтов — целых шесть, но, надо сказать, общаться с ними без привычки нелегко — то и дело следуют случайные нажатия. А вот после соответствующих тренировок можно творить чудеса — если только вы умеете работать шестью-восьмью пальцами одновременно.

Очень хороши драйверы Thrustmaster: с их помощью даже позволительно играть в Quake, прицеливаясь аналоговыми мини-джойстиками и перемещаясь с помощью крестовины. Спрашиваете, в чем тут заслуга драйверов? В том, что сам по себе ни один Quake вообще не поддерживает геймпадов — с ними можно работать, только настроив пад на дублирование клавиатуры и мыши... В принципе, Saitek при некоторой сноровке позволяет достичь такого же результата, но именно организация драйверов Thrustmaster понравилась нам больше всего.



Несмотря на это, общее впечатление таково: геймпад хоть и «топовый», но уже заметно устаревший. Для работы нескольких одинаковых падов придется переключать крошечные рычажки под крышкой. Поскольку в базовой модели геймпада места под батарейки не было предусмотрено, блок с «подстанцией» выступает и заметно мешает пальцам. Да и на батарейки тратиться не хочется (а значит, по-



сле выработки прилагаемых в комплекте «Дюраселл-ультра» придется покупать аккумуляторы и зарядное устройство). Наконец, догадаться, в каком режиме (аналоговом или дискретном) работает геймпад, по двум неподписанным светодиодам совсем не просто... Зато недорого.

Saitek P3000

Беспроводной геймпад	
Цена $65 (2100 рублей)	
Управление крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок 11 (2 шифта)	
технический уровень	5
удобство использования	4,5
итоговый рейтинг	4,5

Кроме шуток, P3000 — настоящий прорыв в геймпадостроении. Цена, конечно, не самая оптимистичная, зато по количеству интересных решений этот контроллер напоминает... бескомпромиссные девайсы от Act Labs. Нас наконец избавили не только от проводов, но и от необходимости менять каждый день батарейки. Режим работы мини-джойстиков вместе с уровнем зарядки аккумуляторов отображается на специальном дисплее (нет малопонятным светодиодам на корпусе!). А для самого геймпада предусмотрена удобная подставка прямо на зарядке-ресивере. Плюс ко всему в комплект входят сразу два аккумулятора.
С этого и начнем. Сами аккумуляторы — это упакованные в пластиковые «обоймы» перезаряжаемые батарейки AAA, тоже легко заменяемые. Подключаемый к USB ресивер, как уже отмечалось, выполняет сразу три роли: приемника сигнала, зарядной подстанции (в которой находится заряжаемый аккумулятор) и... подставки под геймпад. Ну почему никто из производителей не додумался до этого раньше (или это защищенное патентное решение? — ведь разработчики мышей давно таким пользуются)?..
Поначалу возможность беспрерывной игры кажется едва ли ни удивительной. Сел аккумулятор? Из зарядки тут же вынимается другой и с характерным щелчком «заряжается» в геймпад. Хорош и сам P3000. Поначалу его форма может показаться немного неудобной, но со временем к ней полностью привыкаешь. Зато для того, чтобы переместить пальцы с кнопок на мини-джойстики, даже не требуется менять «хват». А «дальнобойность» в этот раз особо и не проверялась, поскольку тесты проходили в стандартной двухкомнатной квартире и мест, откуда геймпад «не нашел бы» компьютер, просто не обнаружилось.
Еще одна особенность — дополнительные кнопки под мини-джойстиками. Да, для современных геймпадов они уже стали стандартом, но далеко не везде они срабатывают с достаточно большими усилиями, чтобы исключить случайные нажатия при игре. А здесь — все как надо.
Словом, «Наш выбор» почти не обсуждается. Недостатки? Не подумайте, что мы их не заметили, — их у P3000 хватает. Просто они редко проявляются, и потому, за отсутствием альтернативы, мы сочли их простительными. Взять хотя бы механизм смены аккумуляторов. Меняются они, может, и не ежедневно, но все же довольно часто. И для того чтобы нажать на их маленькие фиксирующие выступы, нужно сломать как минимум пару ногтей! Спрашивается, что мешало сделать удобную кнопочку (тем более что для своих джойстиков Saitek регулярно придумывает нестандартные «механизмы»)?
Более того — Saitek удалось «напортачить» даже в такой процедуре, как установка драйверов. Прямо на шнуре USB висит огромная наклейка: «Внимание! Не подключайте геймпад прежде, чем установите драйверы устройства!» Смысл в том, что сначала нужно поставить и запустить диск с драйверами, а уже потом, когда программа попросит, включить геймпад. Если эту рекомендацию проигнорировать, то ничего страшного, казалось бы, не



происходит, но при инсталляции драйверов программа снова потребует сначала отсоединить, а потом подключить геймпад. Мы верим, программирование драйверов — это очень, очень, очень сложно, а потому никогда не акцентировали на этом «биноме Ньютона» свое драгоценное внимание. Но почему даже для своего лучшего геймпада Saitek не потрудилась доработать драйверы, в то время как с манипуляторами других фирм такой проблемы нет вовсе?!.



Спасибо! *Все геймпады для тестирования были любезно предоставлены фирмой «Игалакс», которую редакция журнала Game.EXE искренне благодарит. Адрес компании в Интернете: www.igalax.ru. Вам туда.*

9:5 в пользу ATI

Дмитрий Лаптев

Не успели мы отпереживать по поводу неуверенной победы эфемерного GeForceFX 5800 Ultra над реальным Radeon 9700Pro, как ATI уже спешит восстановить статус-кво, отправляя в наш адрес Radeon 9800Pro. А в бюджетном сегменте и того пуще: только отвернулись — GeForceFX 5200-5600, Radeon 9200-9600... Сплошные незнакомцы.

Вперед, в прошлое

Но не волнуйтесь, время на осмысление у нас есть, поскольку новые карты имеют свойство поступать в продажу не вдруг, в малых количествах и по ценам, превышающим разумные. К этим их милым слабостям отныне, похоже, приходится добавлять еще одну, прежде составлявшую редкое исключение из правила. Новые карты совсем не обязательно должны быть во всех отношениях лучше своих предшественниц! И даже просто быть лучше не обязаны. Но не будем забегать вперед, а строго хронологически (в порядке официального объявления о начале отгрузки) представим наших подопечных.

NV30

Долгострой от nvidia, в миру известный под маркетинговыми именами GeForceFX 5800/5800 Ultra, как и предполагалось, все желающие смогут-таки купить, несмотря на первоначальные заявления о снятии данного чипа с производства. По всей видимости, отштампованных к моменту «отстранения» микросхем NV30 хватит, как минимум, до появления карт на NV35 (последний, по ничем пока не подтвержденным слухам, задаст нам всем нешуточного жару и реабилитирует материнскую компанию. Но для слухов такая тональность вообще характерна). К тому же нельзя не учитывать, что NV30 – родоначальник линейки, с различными представителями которой нам предстоит еще долго общаться.

Посему позвольте отрекомендовать: NV30, – техпроцесс 0,13 мкм, 125 млн. транзисторов, три геометрических и 8 пиксельных процессоров, значительно превышающих по своим возможностям требования DirectX 9.0 к вершинным и пиксельным шейдерам. В частности, вершинные процессоры дозволяют динамическое вычисление адресов для условных и циклических переходов во время исполнения шейдера (DX 9 предусматривает лишь переходы по заранее запрограммированным адресам). В пиксельных же шейдерах переходы пока не допускаются, но количество возможных констант, переменных и инструкций в GeForceFX перекрывает DX9-стандарт в несколько раз. Пока, правда, даже синтетические бенчмарки не способны задействовать это богатство, и есть серьезные опасения, что в играх оно тем паче не будет востребовано.

Растеризацией заняты четыре конвейера по паре текстурных блоков на каждом. Причем и тут не обошлось без повышенной гибкости: схема 4x2 не является жестко заданной, и программисты вольны динамически переконфигурировать ее под свои нужды. Что бывает полезно сплошь и рядом, когда для отображения одной точки на экране требуется выбрать и обработать значения из нескольких текстур или, наоборот, для разных экранных областей загружается единственная текстура. Еще одно краеугольное нововведение в NV30, озвученное еще в позапрошломесячной колонке Дж. Кармаком, – поддержка нескольких внутренних форматов представления цвета, точных целочисленных (10/16 бит на компонент) и плавающих (16/32 бит на компонент).

Портрет старшей в ряду GeForceFX карты завершает редкая до сих пор память DDR2 (учетверяющая опорную частоту, против обычного для DDR удвоения) с эффективной частотой до 1000 МГц и шириной шины в 128 бит. Что в переводе на привычные единицы означает пропускную способность в 16 Гбайт/с. Не так уж много против 20 Гбайт/с у Radeon 9700Pro, достигнутых на обычной DDR-памяти за счет 256-битной шины.

Кроме GeForceFX 5800 Ultra, в планах изначально значилась версия 5800 без «Ultra» в названии, отличающаяся лишь сниженными частотами: 400 против 500 МГц (GPU) и 800 против 1000 МГц (память). Судя по всему, ей уж точно попадание в розницу не светит.



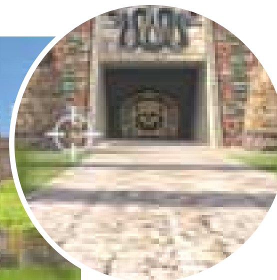
В комплект поставки карты Gainward FX Ultra/1000 Golden Sample входит много различного добра: контроллер FireWire, 5.1-канальная звуковая карта, наушники...

NV31

Улучшенная и дополненная редакция? Нет, напротив – серьезно урезанная. Рецепт получения из высокобюджетной карты ходового и в меру производительного товара взяли известный: часть пиксельных конвейеров и текс-







Анизотропная фильтрация и FSAA на максимальных оборотах. В исполнении Radeon 9800Pro (слева) каменная дорожка сохранила естественный вид до самого входа в лабиринт, тогда как GeForceFX смазал булыжники вдали.

турных блоков упразднили, оставив программам самим выбирать из схемы 4x1 либо 2x2 (с учетом упомянутой архитектурной гибкости GPU). Полегчал и геометрический блок, причем его пиковая производительность снизилась примерно вдвое против уровня NV30. В результате количество транзисторов уменьшилось до 75 млн., что в сочетании с 0,13-мкм техпроцессом и скромными частотами (350 МГц – чип, 700 МГц – простая DDR-память) дарует нам прохладу и тишину.

Функционально же все таланты NV30 сохранены, в том числе требования DirectX 9.0 перевыполнены ровно в том же объеме. Вышеупомянутые характеристики соответствуют карте GeForceFX 5600 Ultra; со временем обещается выпустить и не-Ultra, но ее частоты пока под секретом.

NV34

Падение продолжается, перед нами вторая производная от NV30. «Относитесь к этому чипу как к максимально дешевому решению с поддержкой DirectX 9.0, у которого просто нет конкурентов-аналогов. А ставить рекорды НЕ входит в его обязанности.» Это не я придумал, таково официальное позиционирование данного продукта, в продаже уже местами встречающегося, как GeForceFX 5200 и 5200 Ultra; частоты чипа – 250 и 325 МГц, соответственно, а память – от 650 МГц и ниже. Примечательно, что по сравнению с предыдущей бюджетной линейкой GeForce4 MX перемены разительные. Тогда мы имели мощный в классическом понимании чип, дружный лишь со стародревней DX 7, теперь же функциональность на высоте недосягаемой, но гложут сомнения, не придется ли нам своими руками давить продвинутые шейдеры в настройках, чтобы карта хоть как-то таскала ноги под тяжестью грядущих игрошедевров. Тесты покажут.

Чип исповедует конвейерную идеологию 2x2. И из неких тайных соображений вместо двух RAMDAC по 400 МГц, интегрированных в старшие модели, оснащен двумя же, но по 350 МГц. В остальном различий в ТТХ чуть, но количество использованных транзисторов упало до совсем скромных 47 млн., а значит, разнообразные внутренние буферы и блоки, ответственные за ускорение, были урезаны весьма жестоко, и рекордов мы точно не увидим.

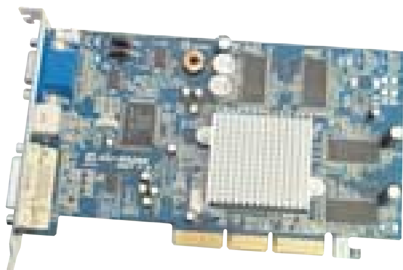
Наконец, последнее, обо что спотыкается всяк, читающий спецификацию: значение 0,15 мкм в графе «техпроцесс». Почему не 0,13? Ведь бюджетные карты традиционно делаются на самом «мелком» техпроцессе из доступных, что связано в первую очередь с меньшей себестоимостью таких чипов, возможностью свободно поднимать частоты, сэкономить на кулере и т.д. Понятно, что инженеры nvidia не хуже нас осведомлены обо всем этом, следовательно, какая-то веская причина пренебречь традициями у них была. Нам же остается лишь оценивать готовый продукт.

R350

Если GeForceFX – принципиально новый для nvidia чип, то R350 (он же Radeon 9800Pro) – всего лишь творческое развитие заложенных в 9700-ю модель идей. Особо подчеркнем, что это говорится не в укор ATI. Ситуация на рынке видеокарт такова, что, если бы ATI вообще пропустила на этот раз свой «ход» и ничего этой весной не выпустила (а будущей осенью-зимой представила бы сразу R400), большой беды в том не было бы. Благо что карты из линейки Radeon 9500-9700 актуальности еще долго не потеряют.

R350, как и предшественник, производится по технологии 0,15 мкм, имеет 8 пиксельных конвейеров (по одному текстурному блоку на каждый). В необходимом и достаточном объеме, то есть без каких-либо GFFX-излишеств, поддерживает функции из DirectX 9.0. Правда, одну фирменную технологию к пиксельным конвейерам все же прикрутили. Называется она FIFO-stream buffer, и благодаря ей GPU научился исполнять шейдеры неограниченной длины. Реально она будет доступна лишь через OpenGL-расширения и потребуется в программах 3D-моделирования, ибо для игр пока и стандартные шейдеры длиной до 64 команд избыточны.

Совсем другое дело – буфер шаблонов (stencil buffer), оптимизация работы с ним заявлена в Radeon 9800Pro отдельным пунктом. Означенный буфер участвует в благом деле построения динамических теней, и есть ощущения, что оптимизация здесь ох как пригодится, поскольку и буфер, и тени активно задействуются в графическом движке DOOM III и чуть погодя, думается, станут общим местом.



Gigabyte MAYA II Radeon 9200.

Но главная задача, ради которой затевался «рестайлинг», — достижение новых частот. Radeon 9800Pro без проблем и кулерного шума развивает частоту в 380 МГц (память используется прежняя — 2,8-наносекундная DDR, но частоту ее подняли до 680 МГц, а пропускная способность достигла 24 Гбайт/с).

Само собой, кроме карты с суффиксом Pro, будет выпущена и облегченная версия, причем с частотами, в точности соответствующими нынешней Radeon 9700Pro (325/620 МГц). Что будет с самой Radeon 9700Pro и 9700-просто? Хотелось бы, конечно, чтобы они остались, пополнили нишу «среднебюджетников» и сохранили за собой титул «лучшей покупки». Хотя более вероятно, что их выпуск прекратится, дабы не отвлекать нас от новых дорогих карт.

RV350

Серия Radeon 9600, судя по индексу, прямо намекает на собственную конкуренцию с GeForceFX 5600, а индекс RV символизирует Value Edition — усеченную версию R350. И все бы хорошо, но уже первый взгляд на заявленные характеристики (они одинаковы для 9600 и 9600Pro, за исключением частот) вселяет опасения, что прежнего полубесплатного удовольствия нам больше не видать. Судите сами:

а) вдвое сокращено число пиксельных конвейеров (4 против 8), чип работает по схеме 4x1;

б) вдвое же урезано количество вершинных конвейеров (2 против 4);

в) сжата в два раза шина памяти (до 128 бит).

Подобным образом, как вы помните, из Radeon 9700 был получен Radeon 9500, а 9500Pro остался полноценным и лишь тактируется на меньших частотах. Теперь же, подчеркнем, и 9600Pro, и 9600 урезаны одинаково и отличаются только частотами: у первого 400 МГц (GPU) и 600 МГц (память), а у второго — 350/550 МГц. Фактически, преимущество новых карт перед 9500-ми должна обеспечить эта самая прибавка в 75-125 МГц на GPU. Разумеется, ни о каком программном (и даже аппаратном) разблокировании конвейеров речи больше не идет, RV350 — самостоятельный чип, не содержащий лишних блоков.

ATI тоже начала переходить на техпроцесс 0,13 мкм — именно на нем штампуется RV350. С одной стороны это снизит и без того невеликое тепловыделение, что приятно, с другой же — на первых порах неизбежен дефицит годных чипов и задержки с началом поставок.

Карты на RV350 пока до нас не добрались, но железный индус Anand Lal Shimpi (www.anandtech.com) успел опробовать новинку (9600Pro) и расставил нынешних «среднебюджетников» в порядке убывания привлекательности таким образом: Radeon 9500Pro, Radeon 9600Pro, GeForce FX 5600 Ultra, Radeon 9500. Без комментариев.

9000+AGP 8x=9200?

Маркетологи ATI продолжают жонглировать индексами. Новый Radeon 9200 ведет свою родословную от Radeon 8500, жестоко покалеченного в процессе добывания из него Radeon 9000. В свою очередь 9200-й отличается от 9000-го лишь поддержкой шины AGP 8x (AGP 3.0 тож). На рассуждения о бесполезности этого апгрейда мы истратили уже столько дефицитной журплощади (на примере карт GeForce4 MX и Ti, получивших новый множитель прошедшей зимой), что повторять их здесь нет никакого желания. И если пользователи мощных карт уже могут, выкрутив до предела графические настройки, столкнуться с режимами, когда вдвое быстрая загрузка текстур по системной шине принесет несколько процентов вожделенного ускорения, то для бюджетной карты (в особенности когда на ней стоит 128 Мбайт собственной памяти) нет ничего, ровным счетом.

А список дешевых карт ATI тем временем приобретает такой вид (в порядке убывания производительности): Radeon 9100 и 8500LE (с памятью 500 МГц), Radeon 9200Pro и 9000Pro, Radeon 9100 (память 400 МГц), Radeon 9200 и 9000.

Как мы тестировали

Видеокарты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-8INXP на чипсете E7205, процессором Pentium 4 3,06 ГГц, 512 Мбайт DDR PC3200, винчестером Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy 2. Для сравнения была собрана система на плате Chaintech CT-NJS (nForce2) и процессоре Athlon XP 3000+. Для видео ставились драйвера nvidia Detonator 43.45 и ATI Catalyst 3.2 (6307).

Папка «Наши тесты» на рабочем столе Windows XP Professional SP1 пополнилась новым ярлыком — Splinter Cell (TbilisiDemo.bin). После установки патча 1.2 Splinter Cell превращается в отменный бенчмарк. Уровень качества выставлялся на возможный максимум: ShadowLevel и ShadowResolution = High, EffectsQuality = VeryHigh, ShadowMode = Projector или Buffer. Последний параметр надо прокомментировать, поскольку он напрямую связан с ключевым элементом графического движка SC — системой динамического освещения. Splinter Cell пришел к нам с Xbox, а значит, оптимизирован под последние чипы nvidia (NV2x/3x) и прорисовывает тени с помощью фирменного «буфера теней» (shadow buffer). Видеокарты, не оснащенные таким буфером, строят тени в Splinter Cell в так называемом «проекционном» режиме. Первый подход, как ни странно, не обязан работать быстрее второго (если проекционный режим реализован с умом). Разница в качестве, конечно же, есть, но принципиальной ее не назовешь и в журнальном скриншоте не передашь. Ну а вещественные результаты замеров — перед вами (см. таблицы).

Остальные позиции неизменны: тестпакет 3DMark 2001 SE (общий балл), синтетика и игровые тесты GT1, GT2 и GT4 из 3DMark 03, игры Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001), Unreal Tournament 2003 (flyby-antalus.bat) и Comanche 4.

Gigabyte MAYA II Radeon 9200

Цена $104

Графический процессор Radeon 9200 (250 МГц)

Видеопамять 4-нс DDR (400 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video In/Out

итоговый рейтинг **4**

В ближайшем будущем эта карта займет место самой дешевой среди видеокарт, которые вообще имеет смысл покупать (дешевле лишь нераспроданные остатки плат на GeForce4 MX, да Xabre 200-400, практического интереса уже не представляющие). Чтобы качественно отличить новую модель от 9000-х, Gigabyte внедрила на свою карту VIVO-чип (причем серьезный — ATI Rage Theatre), видеозахват работает — проверено.

Плата обходится пассивным радиатором и, увы, крайне плохо разгоняется. Но перегрев здесь ни при чем, это свойство было характерно и для 9000-го семейства. Хотя небольшое изменение к лучшему есть — по крайней мере наша карта имела 4-наносекундную память (Radeon 9000 обходился 5 нс DDR), поэтому 150 МГц на памяти накрутить удалось.

К качеству плоской графики в разрешениях до 1600x1200x85 Гц никаких претензий нет — как к этой карте, так и ко всем, что идут ниже.

nvidia GeForceFX 5200 Ultra

Цена $150

Графический процессор GeForceFX 5200 (325 МГц)

Видеопамять 2,5-нс DDR (650 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,1**



nvidia GeForceFX 5200 Ultra , она же nvidia GeForceFX 5600 Ultra.

Обойдемся без пространного комментария к результатам — пока ясно лишь, что в нынешних играх скорости этой карты худо-бедно (а местами и богато) хватает, но шейдерные тесты из 3DMark 2003 сеют зерно сомнения. По-прежнему ждем реальных DX9-игр.

Кулер референсной платы похож дизайном на те, что мы видели на эталонных картах GeForce4 Ti, он шумит, но несильно. Хуже, что обороты вентилятора непостоянны, и в моменты сильной нагрузки кулер взывает, чтобы вскорости замедлиться. Такое поведение мы одобрить не можем. Сама карта ощутимо греется, но не настолько, чтобы это препятствовало смене оригинального кулера на устройство иной формы и дизайна (что просто обожают делать фирмы-сборщики видеокарт).

Оверклокерам здесь ловить нечего — 350/700 МГц на GPU и памяти, соответственно. Ощутимой прибыли такой разгон не приносит.

nvidia GeForceFX 5800 Ultra Gainward FX Powerpack Ultra/1000 Golden Sample

Цена $450

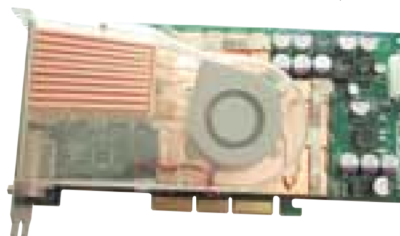
Графический процессор GeForceFX 5800 (500 МГц)

Видеопамять 1,8-нс DDR2 (1000 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,2**

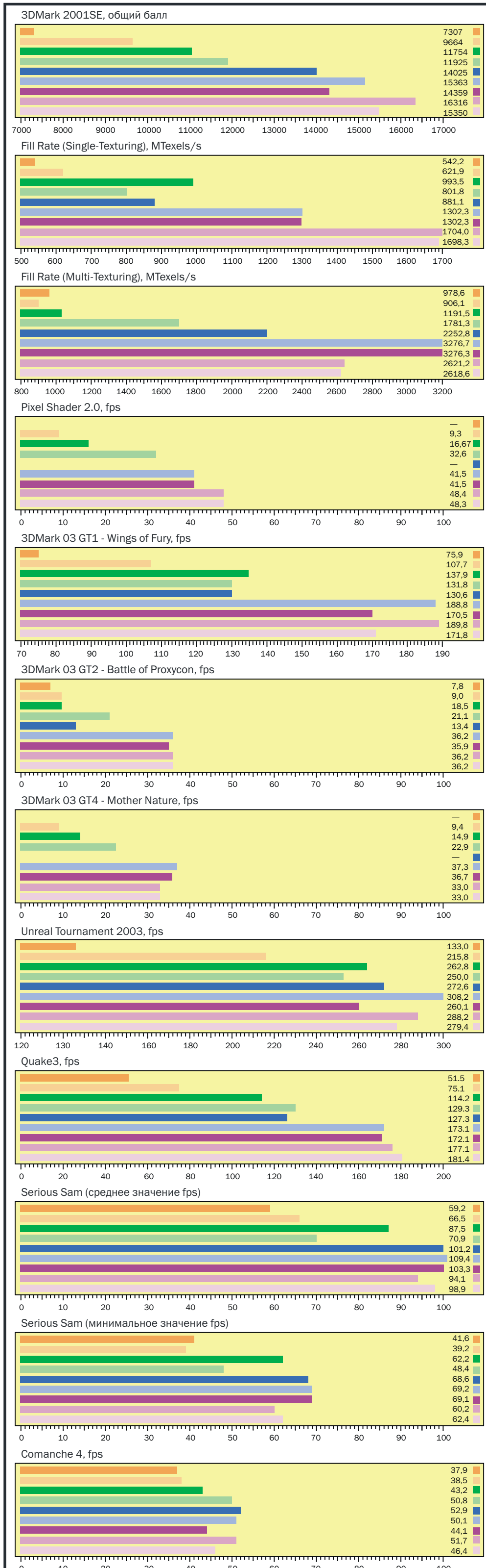


nvidia GeForceFX 5800 Ultra.

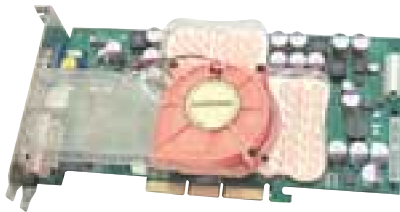
Притча во языцех — шумный кулер, причем управляемый (трехскоростной) и оттого взывающий к нашим ушам особо вопиющим образом. Лишь при выходе из 3D-программ обороты кулера падают до приемлемых. У карты Gainward кулер чуть тише, нежели на референсной, но все равно — шум мешает разговору на средних тонах.

Ключевой вопрос: есть ли причина, уравновешивающая перспективу терпеть эту какофонию, или по нашему

Тестирование в разрешении 1024x768



Radeon 9200
GeForceFX 5200 Ultra
GeForceFX 5600 Ultra
Radeon 9500Pro
GeForce4 Ti4800
GeForceFX 5800 Ultra (Pentium 4 3,06)
GFFX 5800 Ultra (Athlon XP 3000+)
Radeon 9800Pro(Pentium 4 3,06)
Radeon 9800Pro (Athlon XP 3000+)



Gainward FX Powerpack Ultra/1000 Golden Sample.

примеру устанавливать водяное охлаждение? Откровенно говоря — нет. Если на минимальном разрешении творение nvidia и выходило местами в абсолютные лидеры, то включение анизотропии и сглаживания отбрасывало ее далеко назад. А зачем же покупать сверхмощную карту, как не для того, чтобы активно пользоваться этими двумя замечательными эффектами? Более того, качество анизотропии на современных драйверах у ATI чуть выше, нежели у nvidia (если помните, год-полтора назад nvidia могла оправдаться, что ее медленная анизотропия «честнее», нежели быстрая от ATI). Разгон? Чип гонится, причем на карте от Gainward удалось накинуть свыше 100 МГц, но производительность больше упирается в пропускную способность памяти, а она ускоряться не желает ни в какую.

nvidia GeForceFX 5600 Ultra

Цена $200 (ориентировочно)

Графический процессор GeForceFX 5600 (350 МГц)

Видеопамять 2,5-нс DDR (700 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,3**

Самый удачный GPU от nvidia за последние полгода! Внешне карта совершенно идентична 5200 Ultra. Тем не менее разница проявляется сразу же после запуска: кулер работает на фиксированной частоте, а карта на ощупь остается прохладной. Слава процессу 0,13 мкм! Мы-то привыкли, что современные карты только что не светятся... Производительность по абсолютной величине достойная, но все дело портит включение анизотропной фильтрации и в меньшей степени — FSAA. Понятно, что выкручивать оба эффекта на максимум, имея дело со среднебюджетной картой, не совсем корректно. Но! 24 fps в Quake 3 — как это назвать? Регресс?..

Разгон удался: до 400/800 МГц, но ситуацию с провальной анизотропией он, конечно, изменить не в состоянии.

ATI Radeon 9800Pro

Цена $430 (ориентировочно)

Графический процессор Radeon 9800Pro (380 МГц)

Видеопамять 2,8-нс DDR (680 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

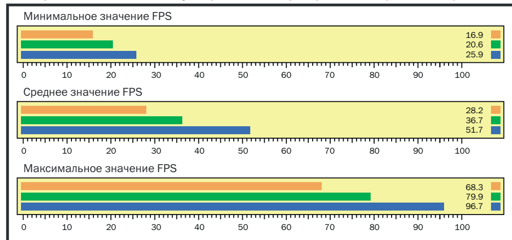
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,9**

Постыдились бы, ей-богу, хоть какие-то радиаторы на память для солидности налепили бы! А иначе кто поверит, что эта карта сильнее всех? Тем не менее дела точно так и обстоят: лидерство — очевидное, результаты — говорят сами за себя! Карта, конечно, греется (все же 0,15 мкм), но невеликих размеров алюминиевый радиатор и едва слышный вентилятор легко справляются со своей задачей.

Мы специально прогнали тесты на двух платформах: Pentium 4 и Athlon XP, и, как видите, иногда разница между ними оказывается большей, нежели между двумя нынешними видеочемпионами. Да, Pentium 4 обеим картам приглянулся чуть больше, чем Athlon.

Тестирование топ-моделей ускорителей в игре Splinter Cell (1024x768)



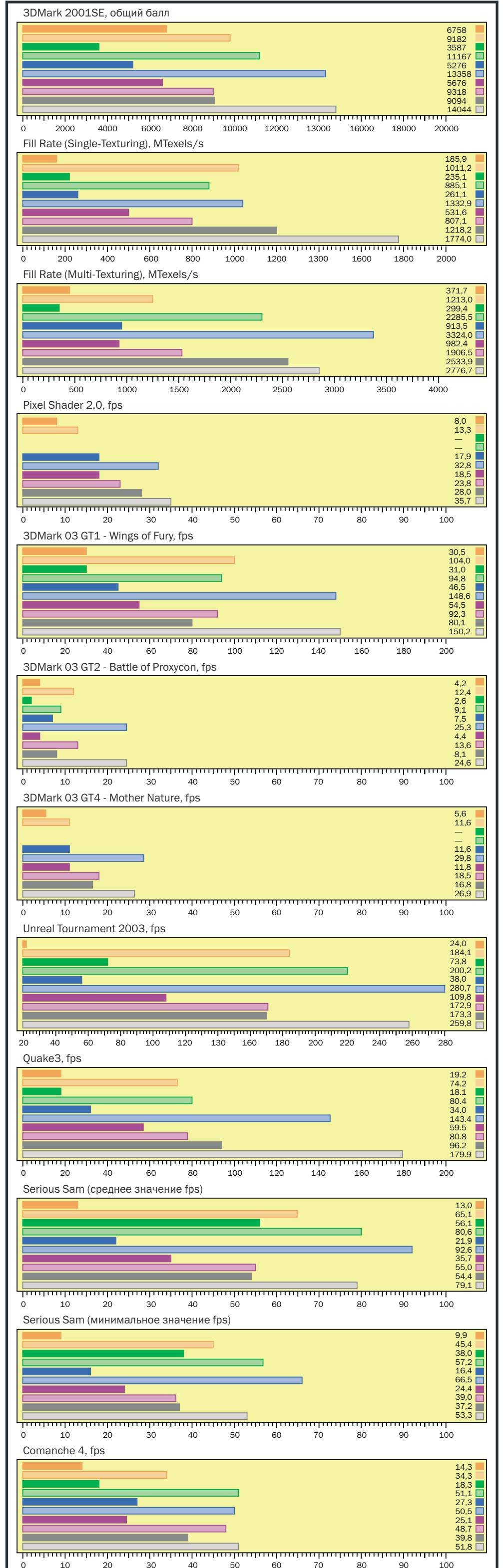




ATI Radeon 9800Pro.

GeForceFX 5800 Ultra (Shadow Buffer Mode)
GeForceFX 5800 Ultra (Projector Mode)
Radeon 9800Pro (Projector Mode)

Исследование скорости анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания (оба эффекта включены на максимальный уровень, разрешение 1024x768) и тест с выключенными FSAA и анизотропной ф-цией в разрешении 1280x1024



GeForceFX 5600 UltraFSAA 16x + Aniso 8x
GeForceFX 5600 Ultra(1280x1024)
GeForce4 Ti4800FSAA 4xS + Aniso8x
GeForce4 Ti4800 (1280x1024)
GeForceFX 5800 UltraFSAA 16x +Aniso 8x
GeForceFX 5800 Ultra (1280x1024)
Radeon 9500ProFSAA 6x + Aniso 16x
Radeon 9500Pro(1280x1024)
Radeon 9800ProFSAA 6x + Aniso 16x
Radeon 9800Pro(1280x1024)

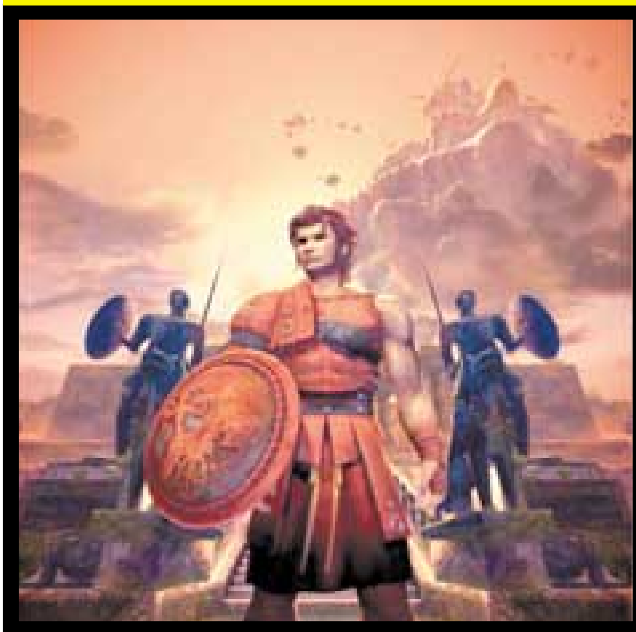
Спасибо! *Редакция Единственного Журнала (хорошее название, верно?) искренне благодарит компанию Atlantic Computers (www.atlantic.ru) за предоставленную для тестирования карту Gainward FX Powerpack Ultra/1000 Golden Sample.* ■

К оружию! К оружию!



Процесс скоростной штамповки ремейков нестареющей классики на современных приставках достиг, кажется, своего апогея. Старые хиты в новой, обязательно трехмерной оболочке льются на головы игроков непрерывным потоком — не всегда, увы, кристальной консистенции. Нам остается лишь мечтать о том, чтобы блеклые поделки вроде Shinobi попадались пореже, а с душой выпестованные вещи а-ля Contra: Shattered Soldier стали для разработчиков нормальной, повседневной практикой.
Rygar: The Legendary Adventure (носящий — если только это нуждается в разъяснениях — гордое звание ремейка стародавнего платформера на грекоримскую тему) — проект из разряда тех, которыми обожает баловаться Tecmo в свободное от разработки очередного полупорнографического Dead or Alive время. Игра, скажу сразу, стопроцентно удавшаяся, и, если готовящийся к скорому Xbox-релизу Ninja Gaiden окажется столь же хорош, за будущее этой консоли можно переставать волноваться уже сейчас.

Rygar: The Legendary Adventure
www.tecmoinc.com/games/rygar.asp
платформа: PlayStation 2
разработчик: Tecmo (www.tecmoinc.com)
издатель: Tecmo (www.tecmoinc.com)



Большая игрушка

Действительно, странная картина: в Rygar, чтобы разобраться с врагами, протагонист пользуется не мечом, не пистолетами, не шотганом даже, но таинственным устройством, внешне напоминающим... йо-йо-переросток, а по функциональности больше смахивающим на базуку. Что самое удивительное — при помощи этого, с позволения сказать, оружия с легкостью разрешаются почти все игровые проблемы.
С потолка свалились монстры? Угостим их йо-йо. На геройском пути встретился завал из камней? Шарахнем по нему йо-йо. Древняя статуя скрывает чаемый бонус? Йо-йо не подведет и здесь. Не удивительно, что пообвыкшиеся с Rygar люди напрочь забывают о том, что в других играх существуют линии поведения, отличные от «врежь этим диском посильнее», и презрительно морщатся, заслышав слово «квест». Решение головоломок и прочие мыслительные процессы уже не кажутся столь привлекательными, когда в качестве альтернативы выступает тотальное разрушение всего и вся. Разумеется, игра не столь примитивна, как может показаться поначалу. Tecmo не только соблаговолила снабдить главного героя тремя видами йо-йо (в народе также известного как Diskarmor) для атак с разных дистанций, но и провела замечательную домашнюю работу над комбо-заготовками и магическими ударами. Каждый новый уровень дарит протагонисту очередной бонус или ранее неизвестное движение, и с каждой десятиминуткой Rygar становится все веселее и веселее.



Благодарности

Жаль, что заканчивается это развлечение довольно скоро — на прохождение всей игры у средней руки бойца уйдет от силы часов семь. Ощущения, однако, презабавные: нет жгучей ненависти к разработчикам за столь кратковременное знакомство — лишь признательность дизайнерам уровней (за изящную простоту их творений), художникам, сделавшим мир Rygar не традиционно мрачным, но светлым, ярким, красочным, и программистам, благодаря которым уровень кадросекунд Лаптева редко когда опускается ниже положенных 60 Гц.

P.S. И, черт возьми, замечательному слову «ремейк». Куда бы я без него.